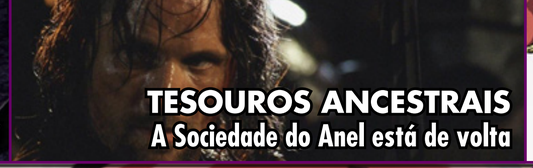
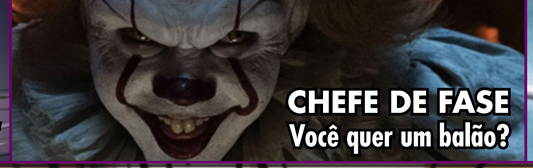
DICAS DE MESTRE
As lições de *FFXIV*



TESOUROS ANCESTRAIS
A Sociedade do Anel está de volta

LUTA COM ESTILO
Artes marciais variadas para *3D&T*



CHEFE DE FASE
Você quer um balão?

GABINETE
Tu-tu-TUBARÃO!

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 147

O universo de *One-Punch Man*, o herói que resolve tudo rapidinho!

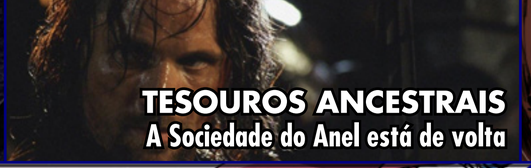
TOOLBOX
VALOROSOS PALADINOS

CAVERNA DO SABER
ESQUELETO É OSSO!

RESENHAS
BACURAU • *DAD OF LIGHT* • *RONIN*

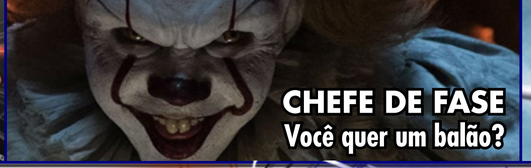
UMA PORRADA SÓ

DICAS DE MESTRE
As lições de *FFXIV*



TESOUROS ANCESTRAIS
A Sociedade do Anel está de volta

ADAPTAÇÃO
A porrada de *One-Punch Man!*



CHEFE DE FASE
Você quer um balão?

GABINETE
Tu-tu-TUBARÃO!

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 147

TOOLBOX
VALOROSOS PALADINOS

CAVERNA DO SABER
ESQUELETO É OSSO!

RESENHAS
BACURAU • DAD OF LIGHT • RONIN

LUTA COM ESTILO

Jiu-jitsu! Boxe! Gun-fu! Acabe com o seu inimigo em *3D&T* com várias artes marciais

ROTINA

Hoje é quinta-feira. A nova edição da *Dragão Brasil* (essa mesma que você está lendo) está bem encaminhada. Eu podia até acordar mais tarde. Meu despertador estava para 9h15.

Mas eu acordei às 8h15 da manhã. Do nada, como em geral faço há mais de dez anos. De alguma forma meu corpo acostumou a meio que obedecer um cronograma para despertar. Se estou fazendo a *Dragão*, levanto no máximo às 8h30.

Então me vesti, atravessei a rua, fui até a padaria, comprei UM pão, voltei, preparei tudo, liguei a Nespresso enquanto ligava o PC, abri as redes sociais, li por cima, abri o programa que uso para diagramar e aqui estou.

Esta é minha rotina. A **Camila Gamino** vai mais longe e chama de "ritual". Ela me falou isso outro dia. *"A gente tem compromisso, mas eu posso acordar mais tarde porque não tenho esse seu ritual todo"*. :)

Motivos da rotina à parte, vocês já pararam para pensar qual é a rotina do seu grupo? O que os personagens fazem quando acordam? Eles comem? Fazem exercícios? Compram algo específico quando estão em uma cidade? Um tipo de guloseima preferida, por exemplo? Eu prefiro manteiga no pão e não como doce perto do almoço (trauma da minha mãe, provavelmente). E dentro de uma masmorra? O ladino volta parte do caminho, sorrateiramente, antes que todo mundo acorde, para ver se não ficou nenhum tesouro? O guerreiro checa o fio de suas lâminas? O mago confere os pergaminhos? O bardo registra os acontecimentos do dia anterior ou deixa anotada a letra de uma música particularmente inspiradora?

Não, eu não estou sugerindo que o grupo todo faça estas ações ativamente todo dia. Mas seria interessante SABER se elas acontecem. Inclusive elas podem ficar subentendidas, sem que a cena precise ser rolada se nada acontecer de extraordinário ("Vocês estão prontos para começar o dia? Ladino, você achou uma poção de cura na sua voltinha matinal").

Isso também dá um instrumento para que o mestre subverta a rotina, se o grupo tiver um hábito conjunto, por exemplo. Existe um filme chamado ***Depois de Horas***, de um diretor "pouco conhecido" chamado **Martin Scorsese**, que acompanha a história de um cara tentando voltar para casa depois de um encontro. É simples. Voltar para casa. Mas coisas vão acontecendo e se empilhando e o que parecia comum, vira uma jornada épica. Algo parecido pode ser um ótimo começo de aventura.

Quem diria, por exemplo, que eu teria a ideia para esse editorial inteiro ao esticar a mão para ver as horas no celular quando acordei?

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Álvaro Freitas, Bruno Schlatter, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Filipe Itagiba, Gabriel "Vrikolaka" Gasperini, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Júlio Matos, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon "Armageddon" Teske, Rogerio Saladino, Thiago Rosa.

Arte: Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Sandro Zambi.

Fundo de tela: Ricardo Mango.

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-19 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Bienal, Bárbaros e Power Rangers brasileiros

6 Pergaminhos dos Leitores
Perguntas sem respostas.

10 Resenhas
Bacurau, Dad of Light, Ronin.

13 Sir Holand
Esse baú tem dente!

14 Dicas de Mestre
As lições de *Final Fantasy XIV*.

24 One-Punch Man
O herói que tem preguiça de lutar.

36 Toolbox
Porque paladinos são os campeões do bem.

42 Gazeta do Reinado
Cultistas de Azgher avançam no Reinado.

44 Caverna do Saber
Regras para esqueletos (desculpem, gastamos todas as piadas com ossos na própria matéria).

50 Conto
Arauto da Ambição, por Filipe Itagiba.

70 Gabinete de Saladino
Tubarões de todos os tipos!

74 Encontro Aleatório
Julio Matos e os RPGs de uma página.

78 Técnicas de Luta
Artes marciais para *3D&T*!

92 Pequenas Aventuras
Você é o que você veste!

94 Chefe de Fase
Pennywise, o palhaço assassino de *IT: A Coisa*.

98 Tesouros Ancestrais
A volta da Sociedade do Anel.

106 Amigos de Klunc
Klunc tem montão de amigos!

114 Extras
Making of da capa.

A CAPA

Ricardo Mango, nosso desenhista mais camaleônico, ataca nesta capa cem por cento porradeira, destilando o mais puro suco da apelação 3D&Tesística.

Bruno Schlatter, autor da matéria, deve ter ficado bem feliz!

Notícias do Bardo

Bienal, Bárbaros e Power Rangers brasileiros

CRUZADA DA CENSURA

A HQ *Vingadores: A Cruzada das Crianças* segue o jovem herói Wiccano. Portador dos mesmos poderes de distorção de realidade que sua mãe, a Vingadora Feiticeira Escarlate, e os emprega numa busca desesperada pela mãe.

Porém, a não ser que você seja um tremendo fã dos Vingadores, não é por isso que você conhece essa história. Durante a Bienal do Livro no Rio de Janeiro, o prefeito **Marcelo Crivella** lançou um vídeo afirmando que o quadrinho feria o Estatuto da Criança e do Adolescente. O ECA afirma que publicações de caráter impróprio ou inadequado devem ser comercializadas em embalagens lacradas, com advertência do seu conteúdo. Ou seja, o prefeito eleito democraticamente da cidade do Carnaval equiparou um singelo beijo entre os personagens Wiccano e Hulkling com pornografia explícita.

A justiça determinou não apenas que os livros não podiam ser proibidos como que sua proibição não era atribuição do município. Antes disso, porém, a prefeitura invadiu a Bienal mais de uma vez, inclusive com o uso de agentes armados. Os motivos oficiais para a invasão foram os mais variados. De uma forma ou de outra, nada foi encontrado ou apreendido nessas situações.

O Brasil pode estar polarizado, mas a resposta da opinião pública foi majoritariamente contrária às atitudes do prefeito do Rio; o tiro saiu pela culatra. *Cruzada das Crianças*, um encadernado já relativamente antigo e divisivo quanto à sua qualidade, esgotou em cerca de meia hora. Outros livros de temática *queer* foram vendidos em grandes quantidades e até distribuídos gratuitamente em vastos números numa iniciativa do youtuber **Felipe Neto**. A própria Bienal se manifestou oficialmente, repudiando a censura de forma categórica. A OAB e a Defensoria Pública do Rio de Janeiro demonstraram apoio público à feira de livros.

O episódio relembrou os perigos do fundamentalismo religioso e da influência do mesmo no Estado. O RPG já foi alvo de iniciativas similares, embora mais duradouras e mais abrangentes, no passado. Nosso hobby foi vinculado a casos terríveis de assassinato que, quando investigados de forma apropriada, não demonstraram vínculo algum com o jogo.

Independente dos motivos do prefeito, duas coisas ficaram muito claras com sua cruzada da censura. Toda a produção cultural brasileira está ameaçada. E, caso realmente tentem censurar obras de cultura pop, a comunidade brasileira não está disposta a fazer ouvidos moucos.

Da mesma forma que Wiccano enfrentando os maiores heróis do mundo na busca por sua mãe, os brasileiros estão dispostos a lutar.

Bárbaros! Bárbaros!

Espadas, feitiços e derramamento de sangue. O novo lançamento da Aster Editora, *Bárbaros da Lemúria*, traz tudo isso numa abordagem contemporânea das primordiais histórias de espada & feitiçaria da literatura fantástica.

Bárbaros foi escrito por **Simon Washbourne** e rapidamente se tornou um dos favoritos da galera *old school*. Suas mecânicas ágeis e elegantes serviram de inspiração para vários jogos, incluindo a quinta edição de *D&D*.

A edição brasileira conta com 250 páginas, capa de **Bruna Nora** (*Sombras Urbanas*) e arte interna de **Odmir Fortes** (*Karyu Densetsu*).

Bárbaros da Lemúria está em financiamento coletivo no **Catarse**.

Um novo *Deadlands*

Savage Worlds, recebeu uma **nova edição** recentemente. Era de se esperar então uma nova edição de *Deadlands*, cenário de velho oeste sobrenatural, considerado o mais tradicional do sistema. E novidades foram anunciadas pelo autor **Shane Hensley**.

Como apontado em um **vídeo da canal Ordem do Dado**, *Deadlands* tinha uma representação no mínimo problemática da questão racial e da escravidão. O jogo não só incluía uma nação para o exército sulista, os Estados Confederados da América (ECA), como implicava que a Guerra Civil Americana não tinha a ver com escravidão.

Depois de 20 anos ouvindo reclamações de jogadores negros, Hensley decidiu aproveitar o "Efeito Morgana" de *Deadlands Dark Ages* para consertar esse problema, tirando os ECA do cenário. Ele garante que os efeitos serão pequenos para a ambientação mas muito gratificante para todos os jogadores.

Para ler o post completo de Hensley, confira o **grupo não-oficial de Savage Worlds no Facebook.**

É hora de morfar!

Jorge Valpaços, que já escreveu jogos pesados como *Déloyal* e *Pesadelos Terríveis*, decidiu abordar temas mais leves em seu jogo mais recente. *Encantos* coloca os jogadores na pele de adolescentes que acabaram de receber poderes mágicos e precisam defender seu bairro, numa pegada entre *Turma da Mônica* e *Power Rangers*.

Além disso, aborda amizade, magia e aventura, usando o sistema *L'Aventure* (o mesmo de *Déloyal*), leve e fácil de aprender. A parte mais legal é que para o personagem se transformar, o *jogador* deve ter um item especial de transformação. Caso esteja sem o item, o personagem não se transforma!

Encantos está à venda pelo **Dungeonist**, disponível em formato **físico** e **digital**.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações playtestadas, estimados apoiadores da ainda nova *Dragão Brasil*! Como de costume, aqui fala o... o... (Deixa eu olhar o Playtest para ver se minha classe ainda existe...) Sim, aqui fala o Paladino! Guerreiro sagrado e devoto dos deuses, pronto a solucionar suas dúvidas, dilemas e traumas.

— Paladiiino! Cadê o Playtest?

— Pois é, tem também a Paladina. Sei lá, você já olhou seu email? Todos os apoiadores da campanha *Tormenta20* já receberam a versão 2.0!

— Deixa ver... é mesmo, aqui está. Tem os deuses e... e...

— Paladina? Que foi, criatura?! Você está ficando pálida! Dá pra ver mesmo com a máscara!

— QUE É ISSO?! COMO ASSIM, EU NÃO POSSO CASAR?!!!

— Ué?! Mas você nunca nem teve namorad...

— NÃO MUDE DE ASSUNTO!!!

Não me Cura!

Saudares congratulatórios, ó heroicos Paladino e Paladina. Gostaria de sua opinião a respeito de um tema sagrado.

Lendo Tormenta20 Playtest 2.0, vejo na parte das Obrigações e Restrições (O&R) do Deus da Guerra, que seu clérigo não pode curar ou ser curado durante o combate. O que gerou uma discordância entre meus amigos e eu. Minha visão é que, caso um aliado tentasse curar o clérigo com magia durante o combate, além do clérigo ter que resistir ao efeito mágico, caso a magia fosse bem-sucedida, o clérigo teria violado suas O&R. E então o curandeiro teria que se ver com um Sacerdote da Guerra enfurecido.

Meus pares achariam que o dever do clérigo seria apenas resistir à cura, mas caso fosse curado não configuraria quebra de O&R.

Lembro-me de ter lido situações, em outras obras de Tormenta, sobre quem viola uma O&R, ainda que sem consciência disso, perdendo os poderes. Uma delas é sobre Clérigos de Sszzaas, dizendo que muitos clérigos e paladinos perderam os poderes achando que faziam algo benigno e na verdade estavam sendo enganados. Assim, induzir um clérigo a violar uma O&R, ainda que com lábia, compulsão mágica ou involuntariamente, faria ele perder os poderes? Usando controle mental, induzir uma Clériga de Marah a atacar uma pessoa, ou arrancar a máscara de um Clérigo de Azgher, ou expor o clérigo de Tenebra à luz do Sol, ou convencer o Clérigo de Khalmyr que o dono de uma fazenda falsificou o documento de posse e, portanto, está cometendo um crime. Algumas situações para ilustrar.

Perdoem-me se ficou grande demais, e se me permitem um último comentário, acho que exageraram na O&R de Nimb. Já é ruim o suficiente ninguém acreditar no que você diz.

Leonardo Brasil

Gratidões sagradas por sua mensagem, Leonardo!

Ótimo saber que as Obrigações & Restrições dos deuses de Arton estejam levando a tantos debates — porque esse é seu objetivo. Agora que os deuses são mais importantes que o bem e o mal, o certo e o errado, essas discussões devem aumentar. Nada é absolutamente claro, nada é livre de dúvidas.

Mas vejamos seu caso. Um Clérigo da Guerra é proibido de curar ou aceitar cura durante um combate — afinal, se você gasta uma rodada para se curar em vez de fazer mais um ataque, não é digno de Keenn. Por outro lado, foi dito numerosas vezes que Keenn não aceita servos mansos, obedientes. Keenn não busca ovelhas, mas leões. Ora, se você não escolhe desafiar suas O&R vez ou outra ("Que se dane, Keenn, vou me curar e fim de papo!"), então você *também* não é digno de Keenn!

"Ah, então eu *posso* me curar?" Pode. Perde os poderes concedidos assim mesmo, mas pode.

Voltando a seu exemplo, as O&R de Keenn dizem que o clérigo "não conjura (e nem aceita receber) magias de cura durante um combate". Ele não perde seus poderes por receber cura, mas perde por aceitar receber. Caso receba cura involuntária de um companheiro, o clérigo deve fazer um teste de resistência. Se falhar, será curado, mas não terá violado suas O&R, porque tentou resistir.

Por outro lado, esse clérigo não ficará nada feliz com a atitude do companheiro. Se não tomar providências para evitar que se repita, é possível que Keenn considere trapaça, acabando por punir seu devoto assim mesmo. Tudo depende da interpretação do mestre.

Como nos exemplos que você mencionou, há situações em que o clérigo acaba violando suas O&R por acidente. Aqui também vale o julgamento do mestre. Se o clérigo deu seu melhor para remediar a situação o mais rápido possível, mostrando arrependimento sincero, talvez sua divindade seja clemente. Pode ser necessário um teste de Diplomacia ou Religião para convencer o deus. Lembre-se, ainda, que existem deuses mais piedosos que outros: não espere que Marah e Megalokk demonstrem a mesma paciência com devotos desastrados...

Sobre você achar as O&R de Nimb duras demais, lembre-se que os devotos deste Deus do Caos NUNCA perdem seus poderes. É preciso existir compensação por este grande benefício. Ou não.

— DANE-SE a cura! Pelo menos Keenn deixa a gente casar!!

— Ora essa, eu nem sabia que você era Paladina de Valkaria.

— Disse bem! ERA! Tô fora! Keenn, vem ni mim!

Arte dos Leitores

Caros autores atormentados. Não seria possível um espaço nessa seção para desenhos/esboços/cosplays dos leitores? Eu mesmo não tenho aptidão para o assunto, mas já vi várias interpretações de heróis, deuses, cidades, acontecimentos do cenário. Gosto muito de ver o que os colegas RPGistas fazem. Acho que enriquece muito a identificação com o cenário.

Marcos Goulart Lima

Mas que excelente ideia, bom Marcos! Que seja oficializada! Todos os leitores estão autorizados a enviar seus trabalhos para os Pergaminhos!

— Só não pode desenhar nenhum casal, senão certa deusa enjoada vai ficar magoadinha e...

— Affe, Paladina! Você NUNCA falou em casamento nos trocentos anos da DB, e agora fica aí surtando?!

— EU NÃO SABIA QUE QUERIA, TÁ?!

Me Deixa Casaaar!!!

Queridos Paladino e Paladina. Ainda que seja eu mesma uma guerreira sagrada, é com profunda preocupação que venho pedir seu auxílio em problemas que me afligem.

Arton é um mundo de problemas, bem sei. Mas um novo problema acaba de se instaurar no próprio Panteão. Valkaria, minha amada padroeira, agora impede a realização de um antigo sonho. Pois minha personagem de longa campanha tinha, entre

seus sonhos e objetivos, planos para casar-se. E conforme as Obrigações & Restrições da deusa agora vistas no novo Tormenta20 Playtest, isso se tornou proibido.

Entendo que é uma restrição pouco relevante em combate e aventuras. A deusa ainda recusa que seus devotos fiquem muito tempo no mesmo lugar — o que é muito normal para aventureiros, faz pouca diferença. Formar união estável também é algo ignorado durante uma luta. Ainda assim, como pode a Deusa da Ambição proibir o destino final de um grande romance, a realização de um grande sonho?

Acatarei sua decisão divina, como cabe ao verdadeiro devoto, mas com imensa tristeza. Meu coração estará, para sempre, dividido entre amor e dever. No entanto, enquanto ainda estamos em Playtest e realidades podem ser mudadas, deixarei registrada aqui minha preocupação quanto a essa nova e estranha obrigação da deusa, que mais parece castigar os sonhos, em vez de incentivá-los.

Taeniah Miraris,
Paladina de Valkaria

Muito agradecidos por sua missiva, nobre colega de armas e clero. Agradar os deuses é dureza mesmo, né?

Valkaria é a Deusa da Ambição, deusa criadora da raça humana. Foi dito, muitas e muitas vezes, ser ela a responsável pelo inconformismo que move os seres humanos em direção a novos desafios. Muitas pessoas buscam uma vida de estabilidade, uma vida de paz e sossego; mas não são estas pessoas que fazem a humanidade evoluir!

Não concorda que, se você é alguém feliz e satisfeito, sem nada o incomodando, sem nenhum problema a ser resolvido, isso combina pouco com Valkaria?

Não concorda que o papel da deusa dos aventureiros é colocar desafios em seu caminho?

Você diz que acatará a decisão divina, deixando o coração doer. Será que a deusa deseja isso? Será que, em vez disso, você não deveria discordar e desafiá-la? Lembre-se, estamos falando daquela que criou os seres humanos para que superem os próprios deuses.

É parecido com Keenn, na carta anterior. As Obrigações & Restrições dos deuses não existem só para serem obedecidas com fé cega, em troca de uns poderzinhos. Elas existem para provocar, para causar questionamento, fazer pensar. Porque, ainda que os deuses sejam importantíssimos em *Tormenta*, eles não são infalíveis. Eles têm fraquezas, cometem erros. Diferente do que pensam seus devotos mais fervorosos, eles nem sempre têm razão. E acima de tudo, eles podem ser derrotados!

Valkaria não tirou seu sonho, nobre Taeniah. Ela simplesmente lhe deu um sonho muito maior.

— E POR QUE NÃO DISSE LOGO?! Então tudo o que preciso fazer é derrubar Valkaria? Partiu!

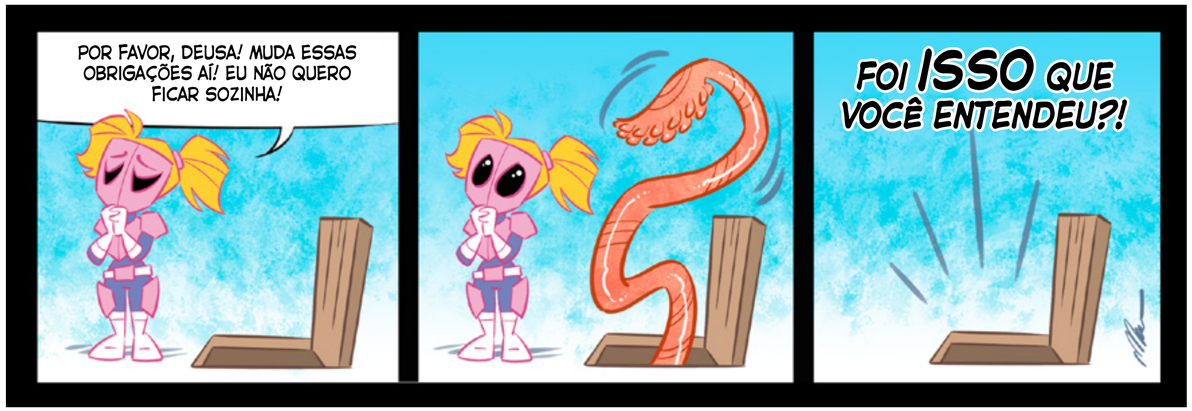
— OOOI?! Paladina, aonde você vai?

— Ganhar XP, upar um montão, e depois dar um sacode naquela deusa mala!

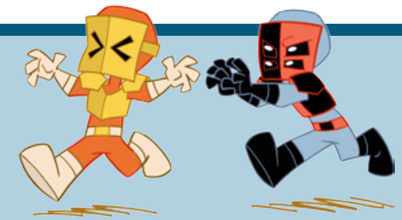
— Eu não acho que...

— ENTÃO VOCÊ QUER VER AMBIÇÃO, QUER?! ESPERA SÓ!!!

— Bom... pode ser que tenha uma deusa nova no *Tormenta30!*



LENDAS LENDÁRIAS



O Samurai e a Galinha

Um dos jogadores queria ter um familiar, mas sem pegar o talento e mesmo sendo um samurai. Assim, na primeira missão de limpeza dos monstros existentes no feudo recém obtido pelo grupo, o jogador pergunta diversas vezes se tem algum animal que ele poderia adestrar (mesmo sem ter a perícia).

"Premiando" o jogador por sua persistência, digo que há algumas aves parecidas com galinhas de angola. Após pedir silêncio ao grupo, o samurai tentar calmamente se aproxima da ave e para lhe oferecer alguma comida, desenvolvendo toda uma interpretação de sua aproximação até a ave e sua captura. Recompensa merecida por um dos melhores roleplays do jogador na campanha!

Posteriormente o samurai usava os ovos da galinha para atacar seus oponentes à distância. O que gerou boatos sobre Lin-Wu fazer questão que o samurai fosse para Pyra, reino de Thyatis (um deus-ave), quando morresse.

Ricardo Luís Kruchinski

Alma

Aventura de Terra Devastada. Após matarem um policial zumbi, um dos personagens, que tinha como característica trocar o "R" por "L" (Cebolinha), vira para o grupo e grita:

— Pega a alma dele! Vai, pega logo a alma dele!

Ao notar que todos estavam chocados ele tentou consertar, fazendo gesto de revólver com a mão, e emendou:

— Pega a alma dele. A ALMA, não o ESPÍLITO, calamba!

Jefferson Frias

Tipo a Vida

Estávamos hospedados num hostel após o primeiro dia de World RPG Fest. O sol ainda se levantava e os RPGistas já tomavam o café da manhã e conversavam animadamente. Foi quando chegou um dos excursionistas (eu) do mercado, trazendo um refrigerante diferente, feito de gengibre, para todos provarem.

J.M.Trevisan foi o primeiro a experimentar e, após a primeira golada, filosofou em grande estilo:

— Hum...isso aqui não é ruim... mas também não é bom. É tipo a vida, saca?

(Ah, o nome do refri é Gengibirra, quem for de Curitiba e arredores deve conhecer bem!)

Jefferson Frias

O Samurai sem Galinha

O samurai do grupo, Tanakh Hadassah, exige, após derrotar uma tribo gnoll, a bolsa com o tesouro das vítimas destas criaturas primitivas e em troca pouparia suas vidas. O chefe entrega a bolsa e, como prometido nas palavras do honrado guerreiro, eles fogem seguindo o seu rumo. O samurai então, ao verificar a bolsa, tem uma grande surpresa pagando o preço de sua ingenuidade: está vazia.

André Luis Rodrigues Magalhães

Ho, ho, ho!!

Uma meio-orc bárbara, um humano clérigo, um meio-elfo bardo e uma humana ladina precisavam encontrar uma forma de entrar na casa de um poderoso mago. Ao sair do local onde estavam, perceberam que a cidade estava sob uma nuvem estranha.

Subiram a torre mais alta da igreja e, após alguns testes empíricos (tentativa e erro), descobriram que a nuvem tinha caraterísticas eletromagnéticas, fortes o suficiente para fazer equipamentos de metal flutuarem em pleno ar.

Após essa descoberta e um brainstorm, o bardo conjurou dois corvos abissais, a ladina costurou roupas vermelhas com detalhes brancos felpudos, e lá foram elas, voando em plena noite, montadas no martelo de metal da bárbara, puxadas pelos corvos, enquanto o clérigo utilizava um pandeiro para fazer som de renas, o que permitiu à cidade descobrir o espírito do natal e ao fim da sessão com muitas risadas.

caXos Vinhouten, o narrador dessa cena estranhamente natalina

BACURAU

"Se for, vá na paz"

Num futuro não muito distante (daqui a alguns anos, de acordo com o filme) Teresa volta para sua cidade natal, Bacurau, para o sepultamento da sua avó.

A cidade é praticamente um vilarejo no nordeste, longe dos centros geográficos, situado a alguns quilômetros de Barra Verde (ambos fictícios). O lugar pequeno tem alguns personagens bem interessantes e, depois de um pouco tempo, descobre-se que Bacurau sumiu do mapa. A partir desse fato insólito, vários acontecimentos sinistros e misteriosos começam a pipocar, trazendo uma avalanche de violência e medo para a cidade (outrora) pacata.

Começando com uma história que pode facilmente ser reconhecida e compreendida como *"ah, de novo uma filme sobre como sofre o povo no Nordeste"*, *Bacurau* toma uma curva acentuada e surpreendo o espectador. Muita coisa não é o que parece. Começando que, mesmo com personagens que claramente tem mais espaço de tela, e ajudam a conduzir a trama, o personagem principal é... a cidade! Ou melhor, o conjunto de todos os seus habitantes.

Mesmo sem explicações lineares, constatamos instintivamente, juntando as peças que surgem aos poucos, o que está acontecento e o papel de cada um deles. Não é uma fórmula padrão (ou pelo menos a mais utilizada no cinema *blockbuster*) mas funciona perfeitamente. Sabemos o que é necessário, não mais.

Essa forma de apresentar a trama e as peças resulta numa grande agilidade (por assim dizer), que o diretor usa muito bem. As viradas da história acontecem de forma natural e fluida. Quem puder assistir uma segunda vez, notará que o que acontece na segunda metade do filme não contraria necessariamente a primeira metade, embora os estilos e ritmos sejam bem diferentes.

Na parte técnica, Bacurau é impressionante. Fotografia inspirada, com excelentes escolhas de locações e filmagem. O som é igualmente impressionante. Os atores, quase nenhum conhecido do grande público, estão ótimos e entregam personagens sólidos, reais e convencem a cada cena.

A participação especial de dois grandes nomes não ofusca os atores novos e nem destoa na interpretação. **Sônia Braga**, abraçando sua idade (sem fazer qualquer esforço para parecer uma mocinha sensual), interpreta a médica da cidade. É fácil acreditar que ela é nascida e criada em Bacurau. **Udo Kier,** genial ator alemão, famoso por seus papéis de vilões e monstros, está completamente a vontade, e quando parece estranho... é proposital.

Bacurau é um filme de ação, com violência e momentos que beiram o terror, mas é também bem mais que isso. É uma forma bem acabada e refinada de se contar uma história que poderia muito bem desandar para uma narrativa desencontrada, simplória e apelativa.

E a mensagem geral é que, muitas vezes, as coisas não são bem como muita gente pensa que é.

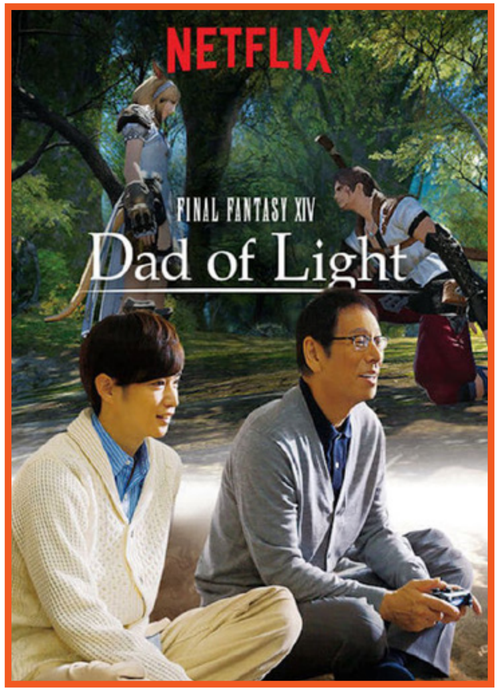
O que pode ser bem... interessante de se ver (leia isso com com um sorrizinho mau no rosto).

ROGERIO SALADINO

DAD OF LIGHT

Não, esta não é mais uma expansão de *Final Fantasy XIV*

"Projeto Dad of Light! Este é o meu plano para trazer meu pai ao mundo de Final Fantasy XIV, um lugar que amo, para participarmos juntos de uma aventura fantástica enquanto oculto minha verdadeira identidade! É meu jeito de mostrar a meu pai o quanto me importo com ele!"



Se você leu minha coluna *Dicas de Mestre*, já sabe o motivo de esta resenha estar aqui. Se não viu, corra lá depois.

Longe de ser alguma aventura épica de fantasia, *Dad of Light* é uma história de cotidiano — um *dorama*, ou novela japonesa, se preferir. O título é um trocadilho com *warrior of light*, como são chamados os heróis em quase todos os games FF.

O jovem funcionário de escritório Aiko Inaba (fãs de supersentai vão reconhecê-lo como o líder vermelho em *Tensou Sentai Goseiger*) tem boas lembranças da infância, quando jogava *Final Fantasy III* no Nintendinho com o pai Hirotaro.

Hoje, afastados por suas vidas profissionais, os dois mal se falam — até que o pai misteriosamente se demite, alegando uma aposentadoria precoce. Ainda que desconfiado, Aiko não ousa questionar o pai austero sobre o motivo. Em vez disso, recorre a um plano mirabolante: presenteia o agora desocupado Hirotaro com um Playstation 4 (Japão, amigos, Japão) para que ele jogue o atual *Final Fantasy XIV Online*. Enquanto isso, logando no laptop em seu quarto (sim, *FFXIV* é multiplataforma), Aiko encontra o avatar do pai para que façam amizade, esperando assim descobrir o segredo. Ou, quem sabe, conseguir uma reaproximação.

Pode parecer bobo, para uma audiência ocidental, ver o jovem Aiko recorrer a esse esquema complicado só para fazer uma pergunta ao pai. O Japão, no entanto, é conhecido por suas jornadas de trabalho rigorosas, deixando pouco tempo para a família. Distanciamento entre pai e filho é considerado comum e normal; diz-se que uma criança japonesa só consegue ver o pai pelas costas, quando ele está saindo para trabalhar. Assim, não é espantoso que Aiko e Hirotaro sejam distantes na vida real, mas consigam se relacionar por meio de seus avatares Maidy e Indy Jones (Hirotaro demonstra ser pouco criativo para nomes) e seu amor mútuo pelo game.

A história alterna momentos de comédia (tanto em casa quanto na vida corporativa de Aiko) e drama, quando o mistério em torno da aposentadoria de Hirotaro fica mais e mais sombrio. Tudo isso além das próprias cenas no mundo de Eorzea, onde Maidy, Indy e seu grupo seguem rumo à batalha decisiva contra o chefão final Twintania.

A brevíssima minissérie da Netflix em oito capítulos na verdade termina no 7°. O oitavo oferece uma (desnecessária) recapitulação, e uma história avulsa com personagens secundários.

Tramas sobre relacionamentos online estão muito em moda. *Dad of Light* pode não ser a melhor delas. Mas, assim como um chocobo, deixa você de coração quentinho.

PALADINO

RONIN

RPG Solo para samurai nenhum botar defeito!

A editora Coisinha Verde, capitaneada por Tiago Junges, está em atividade há muitos anos nas diversas cenas do RPG nacional. A maioria de seus jogos tem uma versão gratuita; outros, mais recentes, foram financiados com sucesso em plataformas como o Catarse. Um dos mais recentes é *Ronin*, um curioso jogo que se define como "RPG Solo".

Não uma aventura-solo, como os conhecidos livros da série *Fighting Fantasy*, com suas referências numéricas que geram múltiplas histórias, mas cujo texto já está pronto. Aqui, a proposta do jogo solitário se mantém; apenas um jogador pode se divertir com o livreto de 32 páginas. Porém, o jogo em si é gerado aleatoriamente, de forma procedimental, rolando-se dados em tabelas e vivenciando — e imaginando, como num RPG mais tradicional — as situações propostas, as interações com os PdMs, enfim… tudo aquilo que faz do RPG o que ele é.

O jogo tem regras bastante simples e é muito fácil começar. Situado num Japão medieval vagamente fantástico, *Ronin* busca contar uma história de jornada. Nela, a personagem principal sob seu controle obtém aliados e enfrenta inimigos — sim, o jogo tem combates, como todo RPG tradicional! Conforme sua reputação aumenta, você chama a atenção de vilões, inimigos mais poderosos. O terceiro deles é o "vilão final", que leva a história à sua conclusão.

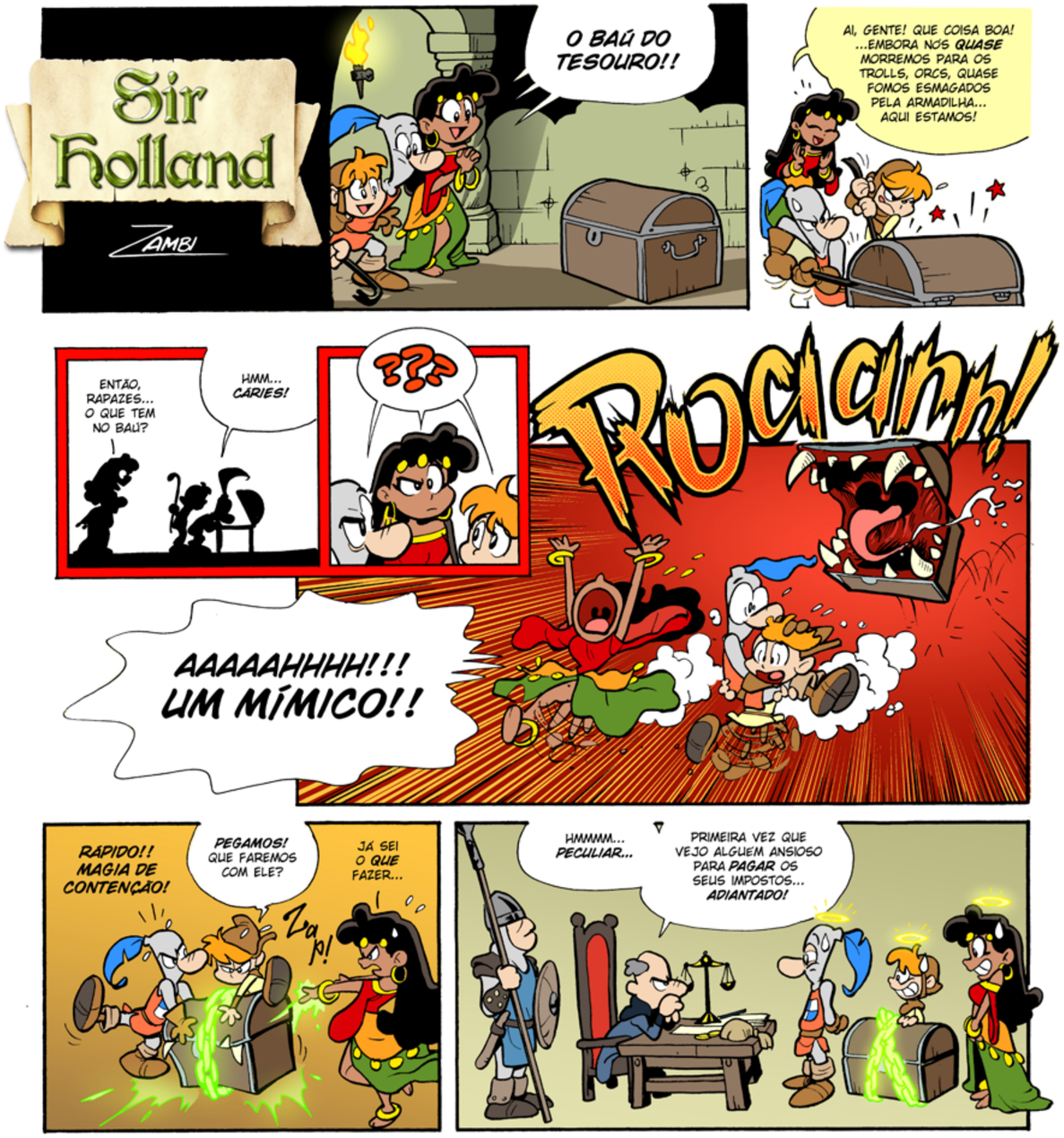
Em sua forma padrão, pode-se simplesmente jogar como apresentado, rolando os dados Yin Yang (dois d6, um preto, outro branco) e fazendo anotações na ficha de personagem, experienciando tudo de forma mais orgânica. Porém, uma das maneiras mais interessantes de jogar *Ronin* está em aproveitar a fluidez da narrativa direcionada pelos dados. Com a ajuda dela, é fácil escrever a história de seu ronin, como um conto ou diário de viagem. Até o momento, esse formato foi o que mais me atraiu, mas as possibilidades e combinações são tantas que dá pra perceber que é possível jogar de vários jeitos e raramente algo se repetirá…

O livro em si é bem diagramado e revisado, e as artes de **Rafael Sinnott** nos colocam no clima esperado, de mangás e animes famosos desse tema. Com uma abordagem experimental e um texto agradável e fácil de ler, *Ronin* é uma ótima pedida para o adulto que quer jogar um RPG mais tradicional mas sofre com a dificuldade de alinhar agendas com outras pessoas.

Numa nota adicional, Tiago Junges já está com outro RPG Solo em campanha no Catarse no momento (que vai até 06/10): ***Amigo Dragão***, projetado para ser jogado por jovens e crianças com dificuldade de interação social ou que estão dentro do espectro autista. Com acompanhamento dos pais ou terapeutas, o jogo também busca ser uma ferramenta para ajudar o jovem a explorar suas escolhas dentro de um mundo de fantasia seguro.

Vale conferir ambos!

THIAGO ROSA



DICAS DE MESTRE

O que aprender com *Final Fantasy XIV*, o maior RPG online do mundo

LIÇÕES DE UM REINO RENASCIDO

***"Ain, mas tem WoW que tem Aliança e Horda e zás..."* Chiu! Ninguém te perguntou.**

Por estranho que pareça, nunca fui grande fã de MMORPG. Não sei apontar nenhum motivo exato, além de reclusão nerd padrão (nos tempos ancestrais, se você não preferia ficar enfurnado em casa em vez de socializar, não era nerd de verdade). Não me interessava por jogos online, contra outros jogadores. Grandes histórias como *Parasite Eve*, *Xenogears* e *Metal Gear Solid* me faziam preferir experiências solo. Além disso, jogava mais em console, usando PC apenas para trabalho; quase nunca tive uma máquina poderosa, capaz de rodar games decentes, nem a internet mais rápida.

Isso mudaria, com partidas casuais de *Gunbound* (que o Trio Tormenta jogava na antiga editora, depois do expediente), *Magic: The Gathering – Duels of the Planeswalkers* e também *Street Figther IV* (cheguei a rank B+). Mesmo assim, os multiplayer massivos continuavam fora de meu cardápio. Quando surgiram *EverQuest* e *Ultima Online*, acompanhei com algum interesse, mas de uma distância segura. Nos anos 2000, com a explosão de *Ragnarok Online* no Brasil, gostei bastante da estética animesca — mas não a ponto de jogar. Bem mais tarde, saindo com amigos para ver o filme de *Warcraft*, ganhei uma assinatura gratuita do game; nunca usei.

Então por que diabos assinei *Final Fantasy XIV Online*, dois meses atrás?! Acabei convencido por três razões: a recente compra de um PC parrudo, alguns amigos de longa data jogando, e *Hikari no Otoosan* (*Dad of Light*. Leu minha resenha ali atrás?) na Netflix. Jogar 2-3 horas por noite já virou parte de meu cotidiano. (Adeus, *Overwatch*. Sentirei pouca falta de seus pirralhos surtados gritando "time lixo, time lixo!!!")

Muito bem, como eu poderia aproveitar o novo vício como desculpa para...? Aham, como poderia compartilhar minhas recentes experiências com vocês, mestres de RPG, com o intuito puro e sincero de aprimorar suas técnicas na mesa de jogo?

Lição 1: Destruir e reconstruir

O nome atual completo é *Final Fantasy XIV Online: A Realm Reborn*. Por quê? Ah, é uma das histórias mais interessantes!

Após o bem-recebido *FFXI* em 2002, a Square Enix voltaria a criar um novo *Final Fantasy* totalmente online, em 2010. Mas, confiando demais em seu sucesso e experiência com o jogo anterior, os desenvolvedores deram pouca atenção aos rivais (sobretudo *World of Warcraft*) e às próprias ferramentas digitais recentes, apegando-se a sistemas antigos, obsoletos. Ainda em seu estágio de testes beta, todos podiam ver que *FFXIV* era ruim. Evolução de personagens cansativa, interface detestável, pouco conteúdo, lentidão de servidores. Foi lançado assim mesmo, recebendo avaliações muito negativas de público e crítica. Seria o primeiro FF a realmente fracassar?

Para evitar esse desastre impensável, entra em cena o diretor **Naoki Yoshida**, já diante de um dilema. Consertar/remendar o jogo atual com atualizações, ou cancelar tudo e recomeçar do zero? Audacioso, Yoshida decidiu que faria *ambos!* Ao mesmo tempo em que aprimorava *FFXIV* já existente, mantendo o mundo de Eorzea vivo, também desenvolvia em segredo uma versão totalmente nova. Para a equipe de desenvolvimento, foi um ano e meio de inferno.

Então, os poucos — mas fiéis — jogadores em atividade começaram a notar algo estranho. Dalamud, uma das duas luas, não apenas parecia ficar maior com o passar dos dias, mas também adquiria um sinistro brilho avermelhado. A incidência de monstros foi aumentando em ritmo absurdo, chegando a impedir que personagens deixassem as cidades. Até que, certa noite, a lua Dalamud simplesmente *explode* — libertando o dragão Bahamut, outrora preso em seu interior. É a Sétima Calamidade da Era Umbral, um cataclisma que devasta Eorzea. A cena em que os personagens jogadores assistem à destruição do mundo, impotentes, em tempo real, está entre os maiores momentos na história dos games.

Os servidores foram desligados. Parecia o fim de tudo, o cancelamento de um jogo malsucedido. Sim e não. Os heróis seriam magicamente transportados para cinco anos no futuro, quando Eorzea está em reconstrução. As contas dos jogadores ficariam congeladas até o lançamento da versão 2.0 em agosto de 2013 — *A Realm Reborn*, com novo motor de jogo, nova jogabilidade, melhores servidores, muito mais história e conteúdo. Era mesmo um reino renascido.

DICAS DE MESTRE

A lição? Não tenha medo de sacrificar um personagem. Não hesite em encerrar uma aventura, uma campanha, até mesmo um mundo. Seja quando as coisas vão mal, seja quando você acredita que pode fazer ainda melhor.

Lição 2: Raças importam?

Como em um jogo de mesa, antes de começar a jogar *FFXIV*, você deve construir um personagem. Também como em muitos RPGs, uma de suas primeiras escolhas é a raça.

Eorzea oferece humanos, elfos, halflings, meio-orcs e outros povos típicos da fantasia medieval, mesmo que com outros nomes, totalizando oito. Cada raça tem ainda duas variantes regionais: os humanos, aqui chamados Hyur, são divididos em *midlanders*, mais delgados e urbanos; e *highlanders*, mais robustos, rústicos. Essa escolha pode ser intimidadora para o leigo. Qual raça funciona melhor para a classe que vou querer?

A única resposta certa é: aquela com o visu que você gostar mais! Então a raça não tem benefícios mecânicos reais? Bom, até tem. Minha personagem atual — Hyur *midlander* arqueira —, quando recém-construída, tinha Destreza inicial 21. Se fosse uma Elezen (elfa) do clã Wildwood, teria Dex 23. *"Ai, que burro!"* conclui o combador, esfregando as mãos. Mas veja que diferença importantíssima agora, em nível 55, quando minha personagem está com Destreza 610...

Todas as classes aceitam todas as raças. Os diálogos não mudam, as quests não mudam. Há algumas vestimentas só permitidas para certos povos. Fora isso, a escolha de uma raça é puramente estética. E vamos combinar, quando o assunto é *Final Fantasy*, estética é bem importante. (Sério, até o NPC mais insignificante do mundo tem uma roupa bacana!)

Ainda que *FFXIV* e outros MMO sejam extremos, isso é algo que também acontece em *Tormenta* e outros jogos que usam o sistema raça/classe: em níveis mais altos, os traços raciais deixam de ter importância mecânica. Aquele +1 nos ataques, que você ganhou lá no primeiro nível, vale pouco agora que você soma +37. Essa foi uma das razões que nos levou, anos atrás, a adotar traços raciais mais fortes em *Tormenta* (por exemplo, atributos +4 em vez de +2). Mesmo assim, o "problema" persiste.

A lição? "Problema" entre muitas aspas, porque não acho que seja. Se em *FF* a raça resume-se a uma aparência agradável, no jogo de mesa você pode ir muitíssimo além. Cuidar para que raças façam diferença maior, não em estatísticas de jogo, mas em história, eventos. Um anão cultista aterrorizando o povoado? A presença de outro anão no grupo de heróis talvez cause complicações. Um portal mágico que permite apenas a passagem de halflings? O pequeno bardo será bem útil.

Ah, você *quer* que as regras importem? Tudo bem. Enquanto um MMO é forçado a ser genérico em vários pontos, em sua mesa a identidade racial pode ser reforçada além dos limites. Talentos raciais, equipamentos raciais, magias raciais, e até classes. Veja o ***Manual das Raças*** para várias classes de prestígio muito específicas.

Lição 3: Classes e Funções

FFXIV não é muito diferente de outros MMO quanto a classes (aqui chamadas *jobs*) e suas funções. Temos tanques, para atrair e tolerar a maior parte do dano. Temos curandeiros, para evitar que todo mundo morra. E temos atacantes (DPS, *damage per second*), que também se dividem em corpo-a-corpo ou à distância. Ao formar equipes para explorar masmorras ou enfrentar chefes, o próprio jogo seleciona grupos na proporção de 1 tanque, 1 curandeiro e 2 atacantes.

Como na raça, a escolha de um *job* pode assustar um pouco ao começar a jogar. Sim, é uma decisão importante, determina sua função e tudo aquilo que você pode fazer. Mas não é uma escolha final; após avançar alguns níveis, você pode trocar de classe como se troca de roupa — *literalmente*. A classe de um personagem só depende da arma que ele empunha.

Começou como *gladiator*, mas não gostou? Procure pela Guilda dos Conjuradores, faça sua inscrição, receba e equipe seu grimório; você acaba de mudar para *white mage*. Não é o mesmo que multiclasse; você só pode acessar as habilidades do job que está "vestindo". É um sistema ótimo, permite experimentar todas as classes e trocá-las à vontade, sem a necessidade de recomeçar desde o primeiro nível.

Existem também jobs avançados, equivalentes às classes de prestígio de *Tormenta* (na verdade, estas são consideradas as classes principais de *FFXIV*). O arqueiro, por exemplo, evolui e torna-se bardo (também achei estranho, mas faz sentido no mundo de jogo). Você pode permanecer em sua classe básica original se quiser, mas — bem diferente de *Tormenta* — isso não é recomendado. As melhores habilidades, e também as partes mais interessantes da história, estão nas classes avançadas.

Jobs = roupas bacanas para o seu personagem (a classe é detalhe)

Com cada expansão trazendo novas e divertidas escolhas, opções não faltam; o jogador realmente obsessivo busca chegar ao nível máximo com todas elas!

A lição? Aqui fica óbvia a diferença entre um MMO e um RPG de mesa. O primeiro tem missões e batalhas fixas, com os mesmos mapas para todos os grupos, com monstros e chefes agindo sempre da mesma maneira. Você não escolhe pesquisar em uma antiga biblioteca para encontrar uma fraqueza. Você não pode investigar seu passado em busca de alguma vantagem. Principalmente, não pode *conversar* na tentativa de convencer, enganar ou intimidar o inimigo. Ainda que *FFXIV* traga muitas histórias interessantes, muitas atividades fora das masmorras, em uma batalha suas opções são extremamente limitadas, exigindo um grupo balanceado. (Nem vou comentar quando a infeliz e fracassada 4ª Edição de *Dungeons & Dragons* tentou... opa, tarde demais.)

Enquanto isso, no jogo de mesa, o mestre ajusta a aventura para seu grupo. *Existe* uma masmorra com um chefão final? Os jogadores *podem* escolher lutar — a maioria o fará —, ou podem tentar outras ideias. O grupo inclui ladinos, bardos, nobres e outros bons diplomatas? A batalha pode ser inteiramente substituída por um debate, onde o terrível necromante acaba confrontado com seus erros do passado, derrotado por argumentos e convicções. Ou uma adaga nas costas!

Quanto a "vestir" classes, ora, *pode-se* ter mais de um personagem! Também não é preciso recomeçar sempre do primeiro nível — o jogador não pode pedir ao desktop para começar em nível alto, mas pode pedir ao mestre! Se o grupo já quer jogar em nível máximo, por que não?

Lição 4: Missões

Como em outros jogos, para evoluir seu personagem, você precisa acumular XP. Isso pode ser realizado de várias maneiras; cumprindo missões (*quests*), derrotando

DICAS DE MESTRE

monstros aleatórios, forjando itens. Chegando a certo valor de XP, você sobe mais um nível na classe atual. Mas isso não é tudo.

Uma coisa muito interessante em *FFXIV* é que você não "destrava" novas habilidades automaticamente, do nada, ao subir de nível. Se pensar bem, isso faz pouco sentido: o mago explora a masmorra com seu grupo, derrota vários monstros e, ao sair, já pode conjurar *teletransporte*. Quê?! Como ele aprendeu a magia?! Quem ensinou?! Quando teve chance de treinar?! O mesmo vale para quase qualquer nova habilidade fantástica, subitamente manifestada após, sei lá, matar uns goblins? (Ok, muitos super-heróis japoneses *ganham* novos poderes bem no meio da luta, sem nenhum motivo. Mas todos concordamos que é esquisito!)

Em *FFXIV*, novas habilidades (aqui, *skills*) são aprendidas com mestres. Ao alcançar o nível mínimo exigido (normalmente a cada 5 níveis) ou preencher outros requisitos, você pode procurar sua guilda ou um NPC específico. Ele então vai designar uma missão; uma vez cumprida, você recebe dele a nova skill. Simples e lógico.

Quase tudo em *FFXIV* é sobre missões. Existem aquelas que avançam a história principal (dão mais XP, sendo então as mais recomendadas). Existem aquelas para cada job, avançando seu treinamento e skills. Existem aquelas que recompensam com armas, armaduras, itens, montarias, *emotes*. Algumas muito simples, como apenas falar com NPCs; outras envolvendo longas jornadas, masmorras perigosas ou chefes durões. Como convém a um jogo de mundo aberto, você é livre para perseguir qualquer caminho.

A lição? Sair perseguindo objetivos pessoais (por exemplo, treinar sua própria classe com um mestre) não é muito prático no jogo de mesa, onde há um grupo envolvido. Ainda assim, a ideia de treinar para ganhar novas habilidades (em vez de esperar surgirem do nada) é excelente,

várias vezes empregada na ***Guilda do Macaco***. Procure incluir na campanha algum período de treino, algum meio de aprender novas técnicas — de preferência algo exigindo algum esforço, com as próprias *job quests* de *FF*. Isso garante que aquele novo talento seja muito mais valorizado!

Lição 5: Cidades Temáticas

As maiores e mais importantes cidades-estado de Eorzea são três. A rica e poderosa **Ul'dah**, principal centro de poder econômico. A pacata e verdejante **Gridania**, encravada no centro de uma vasta floresta. E a vibrante **Limsa Lominsa**, habitada por navegantes e piratas. Claro, existem muitas cidades menores (ou nem tão menores, como a cidade-cassino Gold Saucer), além de outras adicionadas em expansões.

Mas quase tudo que é importante, pelo menos na história principal, acontece nas proximidades destas três. Quando iniciar o jogo, dependendo de seu job inicial, você começará a campanha em uma delas.

Como tudo o mais em qualquer *Final Fantasy*, a identidade visual de cada cidade é forte e impressionante. Ul'dah é pura ostentação, imensos castelos de vários andares, mas com hordas de refugiados acampados fora de suas muralhas gigantescas. Limsa é construída sobre pilares colossais, brancos e brilhantes como madrepérola, lançando amplas pontes suspensas muito acima das ondas. Gridania é quase élfica, abraçando a natureza com suas belas construções de madeira. Cada uma com sua arquitetura, roupas típicas, maneirismos, brasão — e principalmente, suas classes de personagem.

(Você, leitor atento de ***Reinos de Moreania***, com certeza percebeu a coincidência: três grandes cidades principais, uma cheia de castelos, outra integrada à natureza, outra litorânea com piratas, cada uma sediando suas próprias classes. Boa coisa *Moreania* ter sido criado muito antes!)

Quando o Trio Tormenta original reuniu-se para mapear o Reinado de Arton (*trinta* nações, em vez de três; sim, exageramos um pouco), também queríamos que cidades e reinos tivessem identidade própria. Inventar um nome exótico e marcar um lugar no mapa não era suficiente. Queríamos fugir do clichezão *D&D*, a cidade medieval europeia cercada de floresta temperada (ok, muitas cidades de Arton *são* mesmo assim; eu culpo a falta de recursos para contratar bons cenaristas). Cada cidade, cada reino, precisava de algum traço marcante — tornaria mais fácil para o público se lembrar deles. Um reino das armas. Um reino de magia. Um reino de minotauros, e assim por diante.

Claro que não faltou *hater* oportunista para acusar *Tormenta* de ser "tipo um parque temático". Claro, também, que as acusações acabariam mais tarde quando Golarion, mundo de campanha para *Pathfinder*, adotaria a mesmíssima abordagem. Um reino dos tesouros. Um reino de demônios. Um reino de mil e uma noites. Um reino de terror.

A lição? Um nome não basta. Se você pretende criar uma cidade ou nação para sua campanha, seja esforçado. Evite mais uma cidadezinha europeia. Dê alguma característica especial, única. Algo que faça os jogadores lembrarem de sua passagem por ali.

Lição 6: Montarias

A vida pode ser dura para o jogador recém-chegado a Eorzea. Depois de explorar sua cidade inicial — Ul'dah, Limsa ou Gridania —, cedo ou tarde você terá que se aventurar nos ermos. São grandes distâncias para percorrer a pé, sempre com *muito* cuidado com os monstros pelo caminho. Existe teletransporte entre cidades, mas é caro. Você também ainda não tem acesso a *airships*. Mas e os chocobos, você pergunta? Os famosos e fofos pássaros de montaria, presentes em todos os *Final Fantasy*, também existem aqui. Mas você só poderá alugá-los, e eles apenas seguem certas rotas pré-determinadas, sem seu controle.

Então tudo mudará! Tudo será melhor, belo e maravilhoso, quando você enfim realizar as *quests* corretas e conquistar seu próprio chocobo! (Confesso que fiquei muito feliz e muito bobo quando me aconteceu.)

Treinar, equipar e customizar seu chocobo faz parte da diversão. Mas ele é apenas o primeiro de muitas, muuuitas montarias disponíveis, uma mais estranha que a outra. Algumas são liberadas em *quests* especiais, outras só aparecem durante certos eventos. Dragões, grifos, pégasos e as engenhocas bípedes magitek nem figuram entre as mais esquisitas. Urso panda. Tartaruga gigante. Baleia voadora. Um CARRO (aquele mesmo, de FFXV). Não há limites para as coisas que você verá sendo cavalgadas.

Em termos de jogo, quase todas as montarias são iguais. Utilíssimas para percorrer grandes distâncias, e também escapar impunemente à perseguição de monstros. Algumas mais rápidas que outras, algumas capazes de voar (embora apenas em certos mapas). Mais uma vez, conta o visual, conta ter a montaria mais *cool*. Ostentar sua conquista para todos à volta.

A lição? Cheguei a dedicar uma coluna *Dicas de Mestre*, na DB 129, para as montarias de *Império de Jade* —

quando você está em um mundo de fantasia, pouca coisa é mais divertida que cavalgar alguma criatura fantástica. Se houver oportunidades para que os heróis tenham montarias exóticas, deixe. Se um jogador quer cavalgar um dinossauro, permita. Não será apelação; em quase todos os casos, é apenas um cavalo com uma *skin* diferente (e talvez uma mordida dolorida).

Lição 7: Forjando e Cozinhando

Nem tudo em *FFXIV* é sobre matar coisas. Após sobreviver aos primeiros níveis, você pode devotar-se a outras atividades interessantes. Fabricar itens (ou *"craftar"*, como diz a molecada) é uma delas.

Além de classes para aventureiros, também existem jobs especificamente voltados para *craft*. O procedimento é o mesmo: junte-se a uma guilda, receba uma ferramenta, equipe-a, e sua classe muda. Agora você tem habilidades especiais para forjar equipamentos ou itens consumíveis. São oito *craft jobs*, de alquimista a tecelão, passando por carpinteiro, forjador, joalheiro e outros. Praticamente qualquer tipo de item pode ser fabricado — mas aqui também existem desafios, desde a evolução na classe para conquistar skills, até a coleta de materiais raros. Muitos desses materiais são provenientes de monstros. (É, você ainda vai ter que matar coisas.)

Meus próprios níveis em craft jobs ainda são muito baixos. Tudo o que consegui fabricar até agora foi um capacete de couro, feio como a peste, que ninguém nunca me verá usando em público. Ainda assim, tenho sido muito beneficiado por essa mecânica: uma amiga com *níveis máximos em todos os crafts* (!!!) vem provendo o melhor equipamento possível para meu nível. Todos os dias em Eorzea têm sido manhã de Natal! :D

Vale destaque para a classe *culinarian*, que cozinha. No mundo de FFXIV é muitíssimo importante manter-se bem alimentado (você recebe +3% de XP). Ainda, como em *Monster Hunter World* e outros, existem diferentes pratos que oferecem diferentes bônus.

A lição? Fabricar coisas costuma ser algo negligenciado em RPGs. O próprio *Tormenta* removeu do livro básico as antigas regras padrão para forjar itens mágicos, empurrando-as para o *Manual do Arcano*. Mais tarde, o sucesso de classes como o mestre armeiro (*Manual do Combate*) e o artífice (*Reinos de Moreania*) demonstrou que o jogador quer, sim, fabricar coisas!

Tormenta20 receberá atenção especial quanto ao craft. Teremos a nova classe básica inventor, regras para fabricação e itens, e também alimentos com benefícios especiais (você já viu um pouco sobre isso em outra edição, na *Caverna do Saber*).

Sentar para fazer refeições nem sempre é a parte mais interessante da aventura — não costumamos ver os Vingadores fazendo pausas para um lanche no Mac. Por outro lado, a necessidade e o prazer de comer tornam qualquer personagem mais verossímil, mais familiar. Dê algum destaque a esse lado, pergunte aos jogadores qual seu prato favorito. É certo que renderá heróis marcantes e momentos inesquecíveis. Lembre-se: *"KLUNC QUER PRESUNTO!"*.

• • • • • • • • •

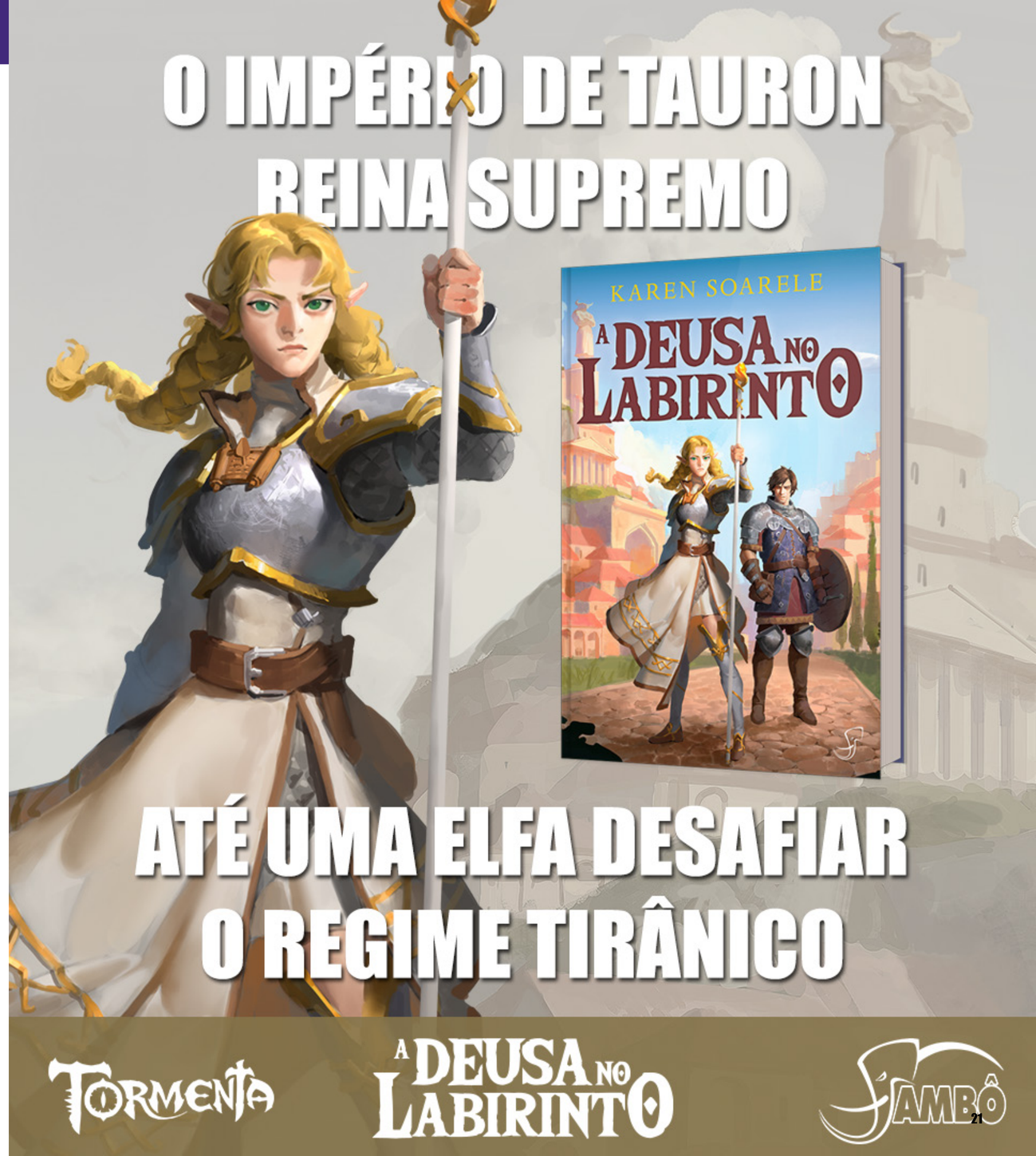
Sei que estou deixando de mencionar muitos aspectos interessantes em Eorzea. *Grand Companies*, organizações às quais os jogadores podem se juntar, cada uma com suas próprias quests. *Free Companies*, organizações fundadas e mantidas por grupos de jogadores. Reunir grandes grupos para *raids*. Preparar o melhor visual com *glamour*. Construir e mobiliar sua própria casa. Pescarias. Tantas coisas às quais ainda não tenho acesso. Por enquanto sou muito *noob*. Minha jornada só começou.

Ficou interessado em jogar *Final Fantasy Online*? Algumas dicas, então. Prefira adquiri-lo na plataforma Steam, em vez do site oficial da Square — é mais barato, e com mais opções de pagamento. Pegue primeiro a versão de teste gratuita, que permite avançar até nível 34; avance todas as classes. Depois pegue o básico *A Realm Reborn*, podendo avançar até nível 50. Só então compre as expansões (todas estão reunidas em um único pacote, chamado *Shadowbringers*) para chegar a 80, o atual nível máximo. O maior inconveniente é a inexistência de versão traduzida; você vai precisar de inglês afiado para enfrentar as muitas linhas de diálogo, até porque numerosos NPCs falam de forma arcaica.

Você já percebeu que estou bem feliz com *FFXIV*. Minha entrada no mundo dos MMO foi tardia, mas compensadora. E tudo que estou aprendendo aqui, todas as lições valiosas, tenho toda a intenção de trazer para *Tormenta*.

Se fosse você, faria o mesmo para sua mesa de jogo.

PALADINO



IMPÉRIO DE JADE

功閑

O caminho digno ou a liberdade irresponsável?

JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

O herói de um
murro só, para
3D&T Alpha
e Mutantes &
Malfeitores
ONE PUNCH MAN
ワンパンマン

ADAPTAÇÃO

O anime de *One-Punch Man* se tornou um dos mais populares do planeta, mas começou como uma webcomic de publicação livre, com uma qualidade técnica propositalmente péssima, criada e desenhada por um autor misterioso que usa o pseudônimo de ONE. Três anos depois do sucesso na internet, o mangaka Yusuke Murata escolheu essa obra como plataforma para publicar seu trabalho de altíssima capacidade, desenhando cenas com detalhamentos absurdos e ângulos experimentais. Mas o que torna *One-Punch Man* realmente especial é sua ótica sobre histórias de super heróis.

Jogando uma Paródia: Nada é absurdo demais!

Por definição, uma paródia é exageramento cômico de uma fórmula já padronizada. No caso de *One-Punch Man*, a distorção já começa com o protagonista, Saitama. Apesar de ser absurdamente poderoso, Saitama é o oposto do arquétipo de "herói de capa" que vemos em Superman ou All-Might (*My Hero Academia*). Ele é preguiçoso, meio tapado, completamente falido, e tenta se tornar um herói simplesmente porque está entediado — o que é agravado pelo fato de que nenhum inimigo ou desastre natural se mostra páreo para seus poderes.

Quando for construir personagens em um estilo de jogo voltado para a paródia cômica, busque sempre exagerar ou inverter seus arquétipos, e não tenha medo do ridículo. Personagens absurdos como Saitama ou "o ninja mais rápido do mundo" Sônico Velocidade do Som são ótimos exemplos. Pense nos poderes e habilidades de seu personagem e escolha as descrições mais óbvias e absurdas. Por exemplo, seu personagem tem força física extrema? Então ele pode se chamar Superboladão Marombas, e estar sempre fazendo algum exercício físico, como flexões, agachamentos e abdominais, mesmo em situações onde isso seria ridículo, como viajando de avião ou mesmo dormindo!

Lugares, inimigos ou mesmo situações de perigo também não só podem como devem parecer completamente surreais. Que tal um ataque extraterrestre de uma raça poderosa que quer roubar todos os doces da Terra porque ficam mais rápidos e fortes sempre que consomem açucar? Ou mesmo um cardume de piranhas humanoides mutantes que quer se vingar da humanidade por ter escravizado e devorado peixes ao longo dos séculos, que está causando o terror em comunidades pesqueiras e restaurantes de frutos do mar.

Lembre-se que, para o efeito paródia funcionar, você precisa deixar o absurdo ou as referências bastante óbvias, então pode abusar de personagens e histórias famosas como base de sua aventura.

Aventuras em *One-Punch Man*

No cenário de jogo, muito provavelmente os personagens serão heróis profissionais que se aliaram à Associação de Heróis e recebem missões para patrulhar territórios, impedir crimes, combater monstros e ajudar em situações de desastre. O mundo de jogo não tem muitos detalhes, as cidades possuem nomes de letras do alfabeto, sendo a Cidade A a maior e mais rica e a Cidade Z uma zona perigosa e praticamente abandonada, onde Saitama mora.

O momento histórico do cenário é moderno, mas levemente futurista no que tange tecnologia. Apesar dos perigos abundantes, a maioria da população vive de forma comum.

Associação de Heróis

A Associação foi fundada por um notório multi-milionário chamado Agoni. Quando seu neto foi salvo de um monstro por um total desconhecido, Agoni criou um projeto para descobrir e viabilizar atividades de super heróis em todas as cidades de A a Z, e não poupou esforços nem recursos para transformar a Associação dos Heróis na instituição mais famosa e respeitada do mundo.

Além dos heróis registrados (cerca de 550 em atividade) a associação tem milhares de trabalhadores e agentes, que monitoram todas as cidades e são responsáveis por detectar ameaças e coordenar os esforços de contenção. A Associação dos Heróis se sustenta através de doações de pessoas de todo o país, como gratidão por protegê-las de monstros e outras ameaças. Eles também recebem dinheiro através de financiamento privado de vários bilionários (como o próprio Agoni) e organizações empresariais que fornecem financiamento com o objetivo de gerar uma boa reputação e criar relações públicas positivas. Por isso, a popularidade dos heróis é de extrema importância para a Associação.

Exame de admissão

Todos os anos a Associação promove um exame público para admitir novos heróis. O exame de admissão consiste em duas partes:

Teste Físico. A parte de condicionamento físico do exame testa as capacidades físicas do candidato, como força, velocidade e agilidade. Os componentes conhecidos dessa parte do exame incluem: saltos laterais por 30 segundos, corrida de 1500 metros, levantamento de peso e salto em altura. Claro que o mestre é livre para inventar outros testes — no anime, essa parte também mostrou testes de arremesso de peso e até um fliperama de "marretar a toupeira". Nessa parte, os jogadores fazem testes de habilidade e recebem pontos de acordo com os resultados.

Teste Escrito. O mangá não deixa claro qual o conteúdo do teste, mas ele envolve uma série de questões de múltipla escolha e uma redação. As perguntas servem para avaliar o "senso de justiça" do candidato, para saber se ele tem as qualidades mentais e psicológicas para ser um herói. Nessa parte, o mestre pode fazer uma série de perguntas para os próprios jogadores, ou mesmo pedir uma pequena redação!

Um candidato aprovado no teste é oficialmente reconhecido pela Associação de Heróis. Um herói registrado tem direito a uma compensação financeira proporcional à quantidade de trabalho que realiza, sendo que heróis da Classe C devem cumprir uma cota mínima de trabalho mensal para não serem demitidos da Associação.

Finalmente, quando um candidato é aprovado, o comitê da associação o observa em ação durante o primeiro mês, e atribui a ele uma alcunha, geralmente genérica e até um pouco boba. Saitama, por exemplo, foi nomeado oficialmente como "Careca de Capa", enquanto Genos recebeu a alcunha de "Ciborgue Platinado". Muitos heróis, inclusive, abraçam suas alcunhas e moldam sua identidade, estilos visual e até nomes de golpes especiais para condizer com o nome oficial dado pela Associação. Em termos de jogo, esse momento define boa parte do personagem, e o mestre pode atribuir alcunhas aleatórias aos personagens, representando o comitê da associação.

Outra maneira mais divertida é fazer um sorteio: peça a cada jogador que escreva três palavras em um papel; em seguida, recorte cada palavra separadamente e coloque dobradas em uma caixa ou saco. Para decidir o nome de seu herói, cada jogador sorteia duas palavras!

Classes de heróis

Um herói recém aprovado será alocado em uma Classe, atribuída com base nos resultados do exame, e será elegível para ser votado pelo público no ranking de popularidade de heróis.

Os heróis são classificados em quatro classes diferentes, sendo a classe C associada à composição dos heróis mais fracos, enquanto a classe S é reconhecida como a composição dos heróis mais fortes:

- **Classe S, com um total de 17 heróis**
- **Classe A, com um total de 38 heróis**
- **Classe B, com um total de 101 heróis**
- **Classe C, com um total de 390 heróis**

Assim, há um total de 546 heróis. Para avançar para a próxima classe, um herói deve ser classificado como número 1 em sua classe atual; a partir daí, ele pode optar por permanecer no topo de sua classe ou subir e começar na parte inferior da próxima classe.

Um herói pode ser colocado diretamente em uma classe superior se sua pontuação no exame for alta o suficiente — em alguns casos raros, como os de King e Genos, um herói pode ser colocado diretamente na Classe S, caso tenha um histórico anterior de lidar com ameaças perigosas. Para subir no ranking, os pontos são alocados com base nas conquistas dos heróis.

O critério exato de como o sistema funciona é desconhecido, mas é composto por vários fatores como força demonstrada em combate, derrotar monstros, impedir crimes, popularidade e imagem pública, e muito mais. Lidar com ameaças de alto nível de desastre fornece ao herói mais pontos para se classificar. A equipe de avaliação da

Associação de Heróis delibera e atribui quantos pontos cada herói é recompensado por essas realizações, sendo Sweet Mask um desses membros.

Isso significa que o mestre é livre para decidir como o sistema de pontuação funciona e como os personagens irão progredir em sua carreira de herói.

Heróis Classe S

Genos, o ciborgue

Principal coadjuvante da história, Genos é o auto intitulado aprendiz de Saitama.

Seu corpo foi completamente reconstruído por um gênio da robótica chamado Dr Kuseno, que se sentiu mal pelo destino do garoto depois que um de seus androides se descontrolou e destruiu toda uma cidade, de onde Genos é o único sobrevivente.

Por conta de sua característica robótica, Genos está sempre mudando e evoluindo seu corpo, instalando melhorias e fazendo modificações. Atualmente Genos ocupa o rank 14 da Classe S.

3D&T **25S**

F3, H5, R2, A3, PdF4; 10 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial II (Canhões de Incineração; PdF, Amplo), Ataque Múltiplo (Machine Gun Blow), Ciborgue, Mentor, Pontos de Magia Extra, Toque de Energia (elétrico).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis.

M&M **NP 12**

For 10, Vig 6, Agi 12, Des 12, Lut 8, Int 4, Pro 2, Pre 2.

Vantagens: Atraente, Avaliação, Ação em Movimento, De Pé, Duro de Matar, Ferramentas Aprimoradas, Finta Ágil, Interpor-se, Rolamento Defensivo 2.

Poderes:

Corpo Ciborgue: Imunidade 9 (suporte vital), Proteção 2 (blindagem), Velocidade 6, Voo 3. (23 pontos)

Arsenal Robótico: Canhão incinerador (Dano à Distância 16). Efeitos Alternativos: Lâminas duplas (Dano 6 baseado em Força), toque elétrico (Dano 8, Reação). (34 pontos).

Perícias: Acrobacia +20 (8), Atletismo +20 (10), Combate Corpo-a-Corpo (desarmado) +14 (6), Intimidação +8 (6), Intuição +8 (6), Percepção +10 (8), Persuasão +8 (6), Tecnologia +8 (4).

Ataque: Iniciativa +12, corpo-a-corpo desarmado +14, dano 10 ou lâminas duplas +8, dano 16; à distância canhão incinerador +8, dano 16.

Defesas: Resistência +10, Esquiva +14, Fortitude +10, Aparar +14, Vontade +10.

Total: Habilidades 114 + Poderes 57 + Vantagens 10 + Perícias 27 + Defesas 20 = 228.

Tatsumaki "Tornado do Terror"

A mais poderosa criatura psíquica do mundo é uma mulher de apenas 28 anos que tem uma aparência extremamente infantil, o que faz com que seja constantemente subestimada e desrespeitada.

Apesar de sua personalidade arrogante, ela se sente obrigada a derrotar monstros e considera seu trabalho como herói um dever, aceitando qualquer ordem da Associação de Heróis. Seu nível de poder absurdo faz com que ela ocupe sem concorrências a posição número 2 da Classe S.

3D&T **38K**

F0, H5, R4, A5, PdF5; 20 PVs, 100 PMs.

Vantagens: Aparência Inofensiva, Ataque Especial II (PdF; Amplo, Paralisante), Boa Fama, Escudo (*Manual do Defensor*), Pontos de Magia Extras x8, Reflexão, Telecinesia (*Megacity*), Voo.

Desvantagens: Nenhuma. Com quem você pensa que tá falando?

M&M **NP15**

For 0, Vig 4, Agi 4, Des 4, Lut 10, Int 6, Pro 6, Pre 3.

Poderes:

Psicocinese: Deflexão (Reflexão, Redirecionar) 20, Mover Objeto (Dano, Percepção, Preciso, Sutil) 20, Proteção 20 (Impenetrável 10), Voo 10, Nulificar 10 (Limitado: apenas outros poderes psíquicos).

Vantagens: Atraente, Ação em Movimento.

Perícias: Enganação +10 (7), Intimidação +21 (18), Percepção +20 (14), Intuição +20 (14), Persuasão +10 (7).

Ataques: Iniciativa +4, à distância telecinese +10, dano 20.

Defesas: Resistência +20, Esquiva +10, Fortitude +10, Aparar +10, Vontade +20.

Total: Habilidades 74 + Poderes 196 + Vantagens 2 + Perícias 30 + Defesas 24 = 326.

Heróis Classe A

Death Gatling

Esse herói carrancudo e misterioso veste uma capa branca, uma roupa de couro preto com muitos cintos amarrados e possui uma metralhadora giratória no lugar do braço esquerdo. Ele alia um enorme poder de fogo com habilidades de análise tática.

3D&T **18S**

F2, H4, R2, A2, PdF4; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (PdF, Amplo), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Munição Limitada.

M&M **NP10**

For 2, Vig 5, Agi 8, Des 8, Lut 8, Int 6, Pro 6, Pre 0.

Vantagens: Ação em Movimento, Avaliação, De Pé, Equipamento 2, Mira Aprimorada, Rolamento Defensivo 3.
Perícias: Acrobacia +10 (5), Atletismo +7 (5), Combate à Distância (metralhadora giratória) +12 (4), Enganação +6 (6), Intuição +12 (6), Investigação 10 (+4) Percepção +12 (6).

Ataques: Iniciativa +8, corpo-a-corpo desarmado +8, dano 4 ou metralhadora giratória +11, dano 9.

Defesas: Resistência +10, Esquiva +12, Fortitude +8,

Aparar +10, Vontade +10.

Equipamento: faca de combate (dano 2), armadura (Resistência +2), metralhadora giratória (Dano 8).

Total: Habilidades 86 + Vantagens 8 + Perícias 18+ Defesas 13 = 125.

Lightning Max

Um dos primeiros heróis a aparecer no anime, Max é um artista marcial dedicado que combinou suas habilidades com calçados especiais modificados. Esses tênis incluem foguetes que podem ampliar seus saltos e potencializar seus chutes.

3D&T **15S**

F4, H4, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Aceleração, Ataque Especial II (Força), Técnica de Luta (Chute Baixo, Chute Circular).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis.

M&M **NP 10**

For 5, Vig 5, Agi 7, Des 7, Lut 8, Int 0, Pro 2, Pre 2.

Vantagens: Ataque Corpo-a-Corpo 3, Ataque Defensivo, Crítico Aprimorado (Desarmado), Derrubar Aprimorado, De Pé, Equipamento, Iniciativa Aprimorada 2, Quebrar Aprimorado, Rolamento Defensivo 3.

Perícias: Acrobacia +13 (6), Atletismo +11 (6), Combate Corpo-a-corpo (desarmado) +15 (4), Intuição +6 (2), Percepção +8 (6).

Ataques: Iniciativa +15, corpo-a-corpo desarmado +15, dano 5 ou tênis foguete +11, dano 9.

Defesas: Resistência +8, Esquiva +12, Fortitude +8, Aparar +12, Vontade +8.

Equipamento: tênis foguete (Salto 1, Dano 4 baseado em Força).

Total: Habilidades 72 + Vantagens 16 + Perícias 12 + Defesas 18 = 118.

Heróis Classe B

Darkness Blade

Um dos novatos mais promissores da Classe B, Darkness Blade está sempre recoberto por uma armadura de batalha completa, no estilo de fantasia medieval, e usa uma espada especial totalmente negra, que ele chama de *"Meteor Demon Violent Vibrating Mirror Sword"*.

Da mesma forma, costuma falar de forma empolada e poética, o que às vezes torna difícil entender o que ele quer dizer.

3D&T **10S**

F3, H3, R2, A3, PdF0; 10 PVs, 30 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (Força).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis.

M&M **NP 9**

For 4, Vig 4, Agi 5, Des 5, Lut 5, Int 0, Pro 2, Pre 2.

Vantagens: Equipamento, Rolamento Defensivo 3.

Perícias: Atletismo +10 (6), Combate Corpo-a-corpo (espada) +11 (6), Intuição +6 (2), Percepção +6 (2).

Ataques: Iniciativa +5, corpo-a-corpo espada +11, dano 7.

Defesas: Resistência +9, Esquiva +11, Fortitude +9, Aparar +11, Vontade +9.

Equipamento: espada (dano +3), armadura (Resistência +2).

Total: Habilidades 54+ Vantagens 6 + Perícias 8 + Defesas 23 = 91.

Fubuki

A irmã mais nova da heroína Classe S Tatsumaki, Fubuki sempre viveu à sombra de sua irmã mais poderosa e talentosa.

Incapaz de ser a número um em qualquer coisa, ela se encontrou ao atingir o rank 1 da classe B. Sabendo que não teria como chegar ao topo da classe A devido a Sweet Mask, decidiu ser a melhor Classe B possível, criando sua própria facção, o Grupo Fubuki.

3D&T **22S**

F0, H3, R2, A3, PdF4; 10 PVs, 30 PMs.

Vantagens: Ataque Especial (PdF; Amplo), Escudo, Manipulação, PMs Extras x2, Telecinesia, Voo.

Desvantagens: Ponto Fraco (insegura).

M&M **NP10**

For 0, Vig 3, Agi 3, Des 3, Lut 6, Int 4, Pro 4, Pre 2.

Poderes:

Psicocinese: Deflexão 10, Mover Objeto (Dano, Percepção, Preciso, Sutil) 10, Proteção 10 (Impenetrável 5), Voo 5.

Vantagens: Bem-Informada, Contatos.

Perícias: Combate à Distância (psicocinese) +10 (4), Enganação +10 (8), Intuição +8 (4), Percepção +10 (6), Persuasão +10 (8).

Ataques: Iniciativa +4, à distância psicocinese +10, dano 10.

Defesas: Resistência +13, Esquiva +7, Fortitude +7, Aparar +7, Vontade +13.

Total: Habilidades 50 + Poderes 66 + Vantagens 2 + Perícias 15 + Defesas 18 = 151.

Herói Classe C

Mumen Rider

Herói número 1 da classe C, Mumen Rider se dedica ao máximo às suas funções de herói.

Apesar de extremamente esforçado, ele ainda é praticamente um humano normal. Embora impressionante para o nível de um cidadão comum, ele não chega aos pés das verdadeiras ameaças e monstros. Isso não impede que se lance de cabeça nesses problemas, mesmo sabendo que não tem chances de vitória. Por conta disso, Saitama o respeita mais que outros heróis mais poderosos.

3D&T **12N**

F2, H2, R4, A2, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Boa Fama, Energia Extra 2, Equipamento (bicicleta; Aceleração, F2, R2, A2).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis e da Honestidade.

M&M — NP 6

For 4, Vig 4, Agi 6, Des 4, Lut 6, Int 0, Pro 4, Pre 2.

Vantagens: Ação em Movimento, Duro de Matar, Equipamento (bicicleta), Interpor-se, Rolamento Defensivo 2.

Perícias: Atletismo +10 (6), Combate Corpo-a-corpo (desarmado) +8 (2), Intuição +10 (6), Percepção +12 (8), Persuasão +8 (6), Tratamento +4 (4), Veículos +10 (6).

Ataques: Iniciativa +6, corpo-a-corpo desarmado +8, dano 4.

Defesas: Resistência +6, Esquiva +6, Fortitude +6, Aparar +6, Vontade +6.

Total: Habilidades 60 + Vantagens 6 + Perícias 19 + Defesas 4 = 89.

Níveis de Desastre

Sempre que uma citação perigosa é detectada pela Associação de Heróis, um alerta público é emitido com a designação do "Nível de Desastre" da ameaça, baseado em sua força destrutiva e perigo aparente.

As designações usadas pela associação (acompanhadas de um exemplo de adversário equivalente) são:

Lobo

Qualquer ameaça potencial que represente perigo em um grau desconhecido ou pouco impressionante, geralmente capaz de ser contida por um heróis da Classe C.

Em *3D&T*, sempre são categoria Ningen e têm menos de 20 pontos. Em *M&M*, têm NP abaixo de 6.

Povo do Mar

Os servos do Rei do Mar Profundo são criaturas humanoides com características marinhas. Embora não sejam um grande desafio para os heróis de classes mais elevadas individualmente, sempre atacam em grandes números.

3D&T — 7N

F2, H2, R2, A1, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Anfíbio.

Desvantagens: Monstruoso.

M&M — NP 5

For 5, Vig 5, Agi 3, Des 3, Lut 5, Int 0, Pro 0, Pre 0.

Vantagens: Ambiente Favorito (Aquático).

Perícias: Atletismo +10 (5), Furtividade +8 (5), Intimidação +6 (6), Percepção +6 (6).

Poderes:

Peixinho

Imunidade 3 (afogamento, frio, pressão), Movimento 1 (Adaptação ao Ambiente – Aquático), Natação 3, Sentidos 1 (visão na penumbra).

Ataque: Iniciativa +3, desarmado +5 corpo-a-corpo, dano 5

Defesa: Resistência +5, Esquiva +3, Fortitude +7, Aparar +5, Vontade +3.

Total: Habilidades 42 + Vantagens 1 + Perícias 11 + Defesas 5 + Poderes 8 = 67.

Tigre

Ameaça que oferece risco letal para um grande número de pessoas, como um monstro a solta nas ruas ou um assalto a banco.

Geralmente envolve vários heróis da Classe C e B agindo em conjunto. Em *3D&T*, costumam ter de 10 a 20 pontos, ainda na escala Ningen. Em *M&M*, seu NP flutua entre 6 e 9.

Kanirante

Um dia Kanirante foi uma pessoa normal. Depois de comer muito caranguejo, acabou se transformando em um monstro híbrido. Sua aparição tira Saitama da apatia do desemprego, quando ele acaba forçado a enfrentar o monstro. Apesar de ser uma pessoa normal, Saitama consegue superar o inimigo e começa sua jornada de treinamento.

3D&T — 10N

F3, H2, R3, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Anfíbio.

Desvantagens: Monstruoso.

M&M — NP 7

For 9, Vig 7, Agi 3, Des 0, Lut 5, Int 0, Pro 0, Pre 0

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Agarrar Rápido, Ambiente Favorito (Aquático), Assustar, Estrangular.

Perícias: Atletismo +12 (3), Intimidação +10 (10), Percepção +7 (7).

Poderes:

Crustáceo: Imunidade 3 (afogamento, frio, pressão), Movimento 1 (Adaptação ao Ambiente – Aquático), Natação 3, Sentidos 1 (visão na penumbra), Proteção Impenetrável 2.

Ataque: Iniciativa +3, pinças +5 corpo-a-corpo, dano 9.

Defesa: Resistência +9, Esquiva +5, Fortitude +9, Aparar +5, Vontade +5.

Total: Habilidades 48 + Vantagens 5 + Perícias 10 + Defesas 9 + Poderes 12 = 84.

Demônio

Ameaça capaz de dizimar uma cidade inteira, como desastres naturais ou monstros com capacidades de destruição em massa.

Costuma envolver grupos de heróis das classes B e A. Em *3D&T*, geralmente estão na escala Sugoi. Em *M&M*, devem ter NP de 10 a 12.

Rei do Mar Profundo

Líder do Povo do Mar, esse humanóide alto e musculoso tem a pele escamosa, barbatanas no lugar das orelhas e veste uma sunga vermelha, uma capa e uma coroa.

Mesmo em terra, se mostrou extremamente poderoso, ao derrotar facilmente os heróis Classe A Stinger e Lighting

Max. Quando hidratado (seja por imersão em água ou por chuva) sua forma se torna mais bestial e seu poder aumenta consideravelmente, sendo capaz de fazer frente a heróis Classe S como Genos e PuriPuri Prisoner.

3D&T **25S**

F5, H4, R5, A4, PdF3; 25 PVs, 25 PMs.

Vantagens: Anfíbio, Arena (aquático), Movimento Especial (natação), Regeneração, Sentidos Especiais (audição aguçada, visão no escuro).

Desvantagens: Modelo Especial, Monstruoso.

M&M **NP 12**

For 12, Vig 12, Agi 8, Des 0, Lut 8, Int 0, Pro 2, Pre 2.

Poderes:

Peixão (35 pontos): Crescimento 4 (Inato, Permanente), Imunidade 3 (frio, pressão, afogamento), Movimento 1 (adaptação aquática), Sentidos 4 (audição acurada, visão no escuro), Natação 8, Regeneração 10 (Fonte: água), Resistência Impenetrável 10.

Mutação Marinha (40 pontos): Cuspe ácido (Dano (à distância) 8 Ligado com Enfraquecer 8 (Afeta Objetos, À Distância). *Efeitos alternativos:* Velocidade 8, Multiataque (Força 20).

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Rápido, Ambiente Favorito (aquático), Ataque Dominó 2, Ataque Imprudente, Destemido, Estrangular, Iniciativa Aprimorada.

Perícias: Combate à Distância (cuspe ácido) +12 (4), Furtividade +4 (0), Intuição +10 (8), Intimidação +14 (10), Percepção +14 (12).

Ataques: Iniciativa +12, corpo-a-corpo desarmado +8, dano 12, à distância cuspe ácido +12, dano 8.

Defesas: Resistência +12, Esquiva +8, Fortitude +12, Aparar +8, Vontade +8.

Total: Habilidades 72 + Poderes 75 + Vantagens 10 + Perícias 17 + Defesas 6 = 180.

Especial: A ficha representaa o Rei com seu poder total, hidratado. Para cada minuto fora de um ambiente plenamente hidratado (como o mar ou a chuva) ele perde 1 ponto de Força e Vigor, até um mínimo de For 8 e Vig 8.

Dragão

Ameaça que oferece perigo em larga escala, para todo o país, como a queda de um meteoro ou uma invasão alienígena.

Geralmente envolve grupos especiais formados por heróis da classe A ou mesmo um ou mais heróis da classe S. Em *3D&T*, costumam estar na escala Kyodai. Em *M&M*, seu NP é 13 ou maior.

Garou, o caçador de heróis

Desde criança Garou sempre admirou monstros ao invés de heróis. Ele entende que os monstros são únicos e corajosos, enxergando os heróis como barreiras contra a individualidade.

Garou anseia se tornar um verdadeiro monstro, o que o mantém numa busca frequente por poder. Estudou sob a tutela do grande artista marcial Bang (herói classe S), que lhe ensinou seu estilo de luta único. Garou se tornou o melhor dos alunos de Bang e, para testar sua força, quase matou todos os seus companheiros de dojo. Bang expulsou Garou, e tem perseguido o antigo discípulo desde então.

Além de seu enorme potencial e talento, o poder de observação do caçador de heróis permite a ele copiar técnicas de luta depois de vê-las em uso. Assim, a cada derrota, Garou se torna mais forte. Apesar de extremamente brutal com heróis, o caçador é muito menos nocivo que verdadeiros monstros para a maior parte das pessoas comuns, chegando até mesmo a defender gente de monstros ou heróis quando se depara com uma situação que julga injusta.

3D&T **27K**

F5, H5, R4, A4, PdF2; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Energia Extra II, Imitar, Poder Oculto, Técnica de Luta (Ataque Violento, Bloqueio, Combo, Força Oculta).

Desvantagens: Insano, Procurado.

M&M **NP 14**

Habilidades: For 12, Vig 12, Agi 14, Des 14, Lut 14, Int 0, Pro 8, Pre 0.

Poderes:

Poder de Análise (28 pontos): Imitar 4 (Limitado: apenas vantagens, perícias físicas ou poderes simulando técnicas de luta).

Artes Marciais (25 pontos): Deflexão 16, Resistência Impenetrável 5, Velocidade 4.

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Rápido, Ataque Dominó 2, Ataque Imprudente, Ataque Poderoso, Ataque Preciso, Crítico Aprimorado (desarmado) 4, De Pé, Defesa Aprimorada, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Destemido, Duro de Matar, Esquiva Fabulosa, Evasão 2, Finta Ágil, Iniciativa Aprimorada 2, Inimigo Favorito (heróis), Quebrar Aprimorado, Quebrar Arma, Rolamento Defensivo 2, Tolerância Maior.

Perícias: Acrobacia +26 (14), Combate Corpo-a-Corpo (desarmado) +16 (2), Intuição +30 (22), Intimidação +20 (20), Percepção +30 (22).

Ataques: Iniciativa +22, corpo-a-corpo desarmado +16, dano 12.

Defesas: Resistência +14, Esquiva +16, Fortitude +12, Aparar +14, Vontade +14.

Total: Habilidades 148+ Poderes 53 + Vantagens 30 + Perícias 40 + Defesas 8 = 279.

Deus

Uma ameaça que põe em risco a sobrevivência da humanidade em geral.

Esse nível de desastre é extremamente raro e envolve uma reunião especial de todos os heróis Classe S. Ainda não surgiu nenhum alerta dessa classe na história.

Esperando por Saitama

Caso ache interessante, o mestre pode colocar os personagens dentro da ambientação completa de *One Punch Man*, o que significa que quase todas as grandes ameaças serão derrotadas pelo próprio Saitama!

Como protagonistas da história, cabe aos personagens jogadores descobrir as ameaças e tentar impedi-las da melhor maneira que conseguirem, ganhando tempo para que Saitama chegue no local e resolva o problema com um único soco.

Para deixar as coisas mais divertidas, os jogadores nunca sabem como nem quando Saitama irá aparecer! Cabe ao mestre manter o combate ou cena rolando, com os jogadores tomando medidas desesperadas e aumentando a tensão.

Escolha algo para ser o Marcador de Chegada de Saitama — pode ser um dado, pedrinhas de vidro ou qualquer coisa. O Marcador de Chegada começa em **zero**. Quando chegar em **cinco**, Saitama aparece na rodada seguinte e resolve a situação. Ao final de cada rodada, um dos jogadores deve rolar 1d6 e conferir a tabela abaixo.

1. **Saitama está correndo até o local! Adicione dois marcadores.**
2. **Saitama está indo até o local, mas sem muita pressa. Adicione um marcador.**
3. **Saitama está indo, mas, antes dele, chegam reforços da Associação! Adicione um marcador e um herói do mesmo rank dos personagens chega para ajudar.**
4. **Um monstro fez Saitama parar no meio do caminho e lutar! Mas a luta se resolve em apenas um soco. Não adicione nenhum marcador.**
5. **O celular de Saitama está sem sinal e ele não sabe para onde ir! Não adicione nenhum marcador.**
6. **Saitama está correndo... Mas para a direção errada! Remova um marcador.**

Você encontra a ficha de Saitama para *3D&T* e *M&M* (segunda edição) na *Dragão Brasil #119*. Porém, como essa mesma edição indica, ele é literalmente tão forte quanto quiser ser. Você pode considerar que ele elimina o inimigo com um soco assim que chega em cena.

FELIPE DELLA CORTE

THIAGO ROSA

TOOLBOX

A IMPORTÂNCIA MUITAS VEZES IGNORADA DA EXISTÊNCIA DE UM VERDADEIRO CAMPEÃO DO BEM

PALADINESCO!

Carlos Magno: elecomeçou isso aí

Todos os sistemas de RPG derivados de *Dungeons & Dragons* têm algumas características típicas, que muitas vezes são alvo de piadas ou reclamações. Sempre alguém especula sobre como um gigante poderia morrer recebendo mil pequenos cortes de adaga no dedão do pé. Sempre alguém destaca como um velhinho experiente é fisicamente muito mais perigoso que um jovem que treina o dia inteiro. E sempre alguém menciona que, entre as classes de personagem, o paladino é problemático.

O paladino é potencialmente a classe de personagem mais esquisita e desconfortável destes jogos. Enquanto todas ou quase todas as classes são definidas por poderes, o paladino é definido pela interpretação. Mais do que isso: essa interpretação não diz respeito a um lugar de origem ou um tipo de personalidade, mas à moralidade. O paladino é um campeão do bem e da justiça, mas basta 15 minutos de conversa numa mesa de bar ou de RPG para notar que "bem" e "justiça" são conceitos que cada um interpreta de uma forma. Sair do jogo e ir para a ficção não resolve o problema: personagens paladinescos (Super-Homem, Capitão América, Rei Arthur...) atraem desconfiança e são em grande parte considerados "chatos" ou "difíceis de trabalhar". Isso sem falar na própria figura do paladino em histórias de fantasia medieval: como lidar com um sujeito tão bonzinho a ponto de ser recompensado com poderes divinos?

Tirem a espada da pedra e peguem seu escudo de vibranium, leitores. Hoje vamos discutir este campeão tão incompreendido e perseguido. Afinal, alguém precisa resgatar o pobre paladino!

Momento Roma

Para começar, vamos desvendar a origem e a importância do termo "paladino". O que isso quer dizer, afinal?

Até onde sabemos, "paladino" deriva das *Scholae Palatinae*, uma unidade de guardas de elite dos imperadores romanos. A Guarda Pretoriana, que protegia os imperadores, descobrira seu poder e estava adquirindo o péssimo hábito de decapitar os governantes de Roma e substituí-los por seus próprios candidatos. Em resumo, este novo grupo de guardas deveria proteger o Imperador de seus protetores. O nome deriva do Monte Palatino, uma das sete colinas de Roma. No Monte Palatino ficavam (adivinhem) os palácios e residências oficiais dos nobres e governantes.

A palavra foi usada em muitos outros contextos desde então, sempre designando guardas, guerreiros ou pessoas próximas de um rei ou líder. Mesmo em Roma foi usada para designar oficiais de alto nível que residiam na tal colina. Mas foi com **Carlos Magno** que a palavra ganhou o significado que conhecemos hoje em dia.

Se você precisa de um lembrete sobre quem foi Carlos Magno, pode **olhar a Wikipedia** ou continuar lendo. Considerado o "pai da Europa", Carlos foi um rei no século 8 e início do século 9, num período em que o continente europeu ainda estava se recuperando da queda do Império Romano. Não existiam países como conhecemos hoje, muito menos estruturas de poder que protegessem a população. Não existia nem mesmo feudalismo, apenas um sistema de confiança pessoal em que súditos leais e poderosos recebiam terras e responsabilidades do governante local, mas não havia necessariamente hereditariedade, o que resultava em instabilidade e caos em potencial. Carlos foi responsável por criar várias das estruturas sociais que conhecemos como "medievais" hoje em dia e financiar um sistema de ensino e proteção do conhecimento que resultou na preservação de boa parte da cultura clássica (grega e romana). Às vezes pensamos na Idade das Trevas como um período cheio de bárbaros e plebeus cobertos de esterco, mas no meio disso tudo houve Carlos Magno tentando colocar ordem na casa.

Ser associado ao "palácio" (ou seja, ao centro de poder) era algo importante em toda a época romana e medieval. Fazendo uma simplificação extrema, podemos dizer que derivados da palavra "Palatino" surgem em diversos cargos que contam com a confiança do imperador, rei ou governante nesses períodos. Temos, por exemplo, o Conde Palatino, um cargo judicial muito próximo aos imperadores e reis do período que levou à dinastia de Carlos Magno. Nosso amigo Carlos contava com condes (de novo, não eram títulos de nobreza hereditários, mas cargos de confiança) que administravam e protegiam regiões de seu domínio enquanto ele solidificava o poder no centro da Europa e "civilizava" a região.

Um desses condes era um cara chamado Hruolandus (na verdade, seu nome era algo ainda mais esquisito na língua antiga dos francos), que hoje em dia conhecemos como Roland ou Rolando. Roland *não* era um Conde Palatino, mas o Conde da Marca da Bretanha — o homem de confiança de Carlos Magno responsável por proteger e governar as fronteiras do que hoje é o noroeste da França. Para entender o que é um paladino, precisamos falar dele.

Os 12 Pares da Frância

Roland devia ser bem importante para Carlos Magno, mas não deve ter sido muito importante historicamente. Na verdade, a coisa mais relevante para nossa época que Roland fez foi morrer.

No ano 778, Carlos Magno se meteu numa campanha na Península Ibérica, que estava dominada pelos muçulmanos. Ao contrário do que possa parecer, essa campanha *não* foi contra os muçulmanos, mas fez parte de uma série de alianças que não nos interessam agora. O que importa é que, depois de passar boa parte do ano em batalhas e cercos que não levaram a nada, Carlos decidiu ir embora para casa. No caminho, saqueou os bascos, um povo semi tribal que não era muçulmano, mas estava entre o paganismo e o cristianismo. Quando o exército de Carlos Magno foi atravessar os Pirineus para entrar de novo nas terras do rei, os bascos emboscaram a retaguarda, roubando todo o tesouro que eles carregavam e essencialmente matando todo mundo. Quem liderava essa retaguarda era nosso irrelevante amigo Roland, que morreu ali mesmo.

Corta para o século 11. O mundo era bem diferente — para começar, tínhamos feudalismo e um grande conflito entre cristãos e muçulmanos. As Cruzadas estavam começando e era preciso inflamar a população e os nobres com o desejo de jogar tudo para o alto e atravessar o mundo para combater os "inimigos". Assim como Hollywood fez muitos filmes sobre a Guerra Fria nos anos 1980, no século 11 os poetas compuseram canções que falavam sobre heróis cristãos combatendo muçulmanos. Foi assim, e com bastante distorção histórica, que a derrota de Carlos Magno nos Pirineus virou a *Canção de Rolando*.

A *Canção* foi um misto de *best-seller*, *blockbuster* e fenômeno viral da época. Nela, Roland não era um conde sem grande importância, mas um verdadeiro herói, símbolo de tudo que se esperava de um cavaleiro cristão. Carlos Magno não foi à Península Ibérica numa manobra política, mas numa espécie de proto-Cruzada, para combater os muçulmanos. E quem emboscou o exército nos Pirineus foram muçulmanos. Durante a batalha, Roland luta bravamente, assim como seus companheiros. Por orgulho ele se recusa a soar a trombeta mágica que pode convocar o resto do exército para ajudá-los e morre como um herói.

Desta canção e de outras como ela surgiram os "12 Pares da França" — Roland e outros nobres de confiança de Carlos Magno foram elevados ao posto de cavaleiros de uma irmandade como a Távola Redonda. "Pares" neste sentido significam "nobres" e a França não era na verdade a França, mas a Frância ou uma confusão de regiões centradas entre a Alemanha, a Bélgica e a Holanda, onde até hoje é a sede da União Europeia. Não importavam as falhas históricas: as canções cumpriram seu papel de incentivar as Cruzadas e o conceito de cavaleiros idealizados próximos ao rei e abençoados por Deus se cristalizou na mentalidade ocidental.

Com o tempo, os 12 Pares passaram a ser chamados de Paladinos.

Assim, neste "novo" significado, um paladino não era um guarda do palácio ou um alto oficial, mas um cavaleiro abençoado, que contava com a confiança do rei. Mas repare que o título remete a algo nobre, a títulos aristocráticos. Os Paladinos existem na intersecção entre a lei e o bem: há santos, anjos e heróis que não são Paladinos, e há altos nobres que também não são Paladinos. Na verdade, o Arcebispo Tilpin, historicamente um padre estudioso, é transformado num guerreiro quando surge como um Paladino nas canções. Porque, para estar na irmandade, não basta ser bom: é preciso ser um combatente.

Os Paladinos contam com tantos itens mágicos que se encaixariam em qualquer grupo de RPG de alto nível. Suas espadas, armaduras e outros itens (como a trombeta de Roland) têm nomes e são feitos com relíquias dos santos. Eles também têm poderes: Roland entra numa espécie de fúria divina que o marca como "o escolhido".

Por outro lado, os Paladinos *não* são perfeitos. Roland causa a morte de muita gente ao se recusar a soar a trombeta por puro orgulho. Eles duelam entre si, começam suas carreiras do lado do inimigo ou desafiam o próprio Carlos Magno. Eles não são personagens estáticos ou sem conflitos. A diferença dos Paladinos para outros heróis da literatura da época é que, por seu título e pela confiança depositada neles pelo rei e por Deus, eles sempre acabam fazendo a coisa certa. São bons e são leais.

Um assassino muito bonzinho

A esta altura, o comentário mais lógico é: certo, os Paladinos são muito bondosos nas canções. Mas, para os autores, "bondoso" significa "sujeito que entra na terra dos outros matando, roubando e conquistando em nome da religião". Não faz muito sentido um paladino hoje em dia ser considerado bonzinho!

Recontextualizar textos antigos (ainda mais textos *tão* antigos) é algo extremamente complexo e faz parte de pelo menos um punhado de escolas conflitantes de teoria da literatura, então nem vou tentar entrar nisso. Mas, simplificando para encaixar a discussão no nosso interesse, vamos dizer que os Paladinos eram bonzinhos dentro do mundo de seus autores. Assim, paladinos devem ser bonzinhos dentro do contexto de autores atuais, ou perdem o significado.

Não é questão de relativismo moral. Os Paladinos descritos nas canções tinham função moralizante e educativa. Se nós discordamos desta moral específica (o que espero que todos façam...), não significa que a função deste tipo de personagem não permaneça. A noção de moral evolui (ainda bem!) e com isso deve evoluir também o comportamento de um personagem que nos "ensina" como agir. Numa história, devemos escolher um conjunto de valores, que podem ser os nossos ou podem ser únicos ao cenário. Seja como for, um personagem identificado como paladino ou equivalente deve representar esses valores.

Isso, é claro, é posto em xeque num cenário com muitos deuses, assim como *Tormenta* ou a maior parte dos mundos de fantasia medieval. Se deve haver uma moralidade específica do cenário e o paladino deve representar esta moralidade, por que não ter paladinos de todos os deuses, inclusive os maus? Sabemos que, nas Cruzadas, não havia um lado "bom" e outro "mau", então por que só um dos lados é agraciado com campeões do bem?

Na verdade, basta analisar as origens do paladino para perceber que esta pergunta não faz sentido. O paladino só existe como maneira de tornar universal o conceito de "bem" que os poetas medievais queriam reforçar na época das Cruzadas. Isso *não* significa que eles sejam autoridades morais — nenhum cavaleiro das Cruzadas seria um paladino. Contudo, Roland em sua canção *seria*. Não porque ele luta contra muçulmanos (mesmo nas canções Carlos Magno e os Paladinos faziam acordos e amizades com vários muçulmanos), mas porque ele luta contra inimigos traiçoeiros e incorpora valores de lealdade e coragem. A classe paladino e personagens paladinescos na ficção só fazem sentido se transformarmos sua moralidade na nossa — ou seja, no que consideramos moralidade universal. Para paladinos e personagens do tipo, importa menos exatamente o que significava o "bem" na época em que foram criados e mais o bem absoluto, ou o mais próximo disso que somos capazes de alcançar.

Assim, se na época das Cruzadas um Paladino lutava contra os inimigos da fé e defendia estruturas sociais bastante rígidas, em nossa época um paladino deve defender inclusão e lutar contra preconceitos, por exemplo. Isso não é "politicamente correto" ou forçação de barra, é a reinterpretação mais rigorosa do que significava ser um Paladino. Eles são, afinal, personagens ligados ao poder e a uma divindade, mas representando tudo que esse poder e essa divindade *deveriam* ser num mundo ideal.

Também não faz sentido ter paladinos que não respeitem as leis. Existe uma discussão rica sobre o quanto alguém que defende o bem pode se prender à lei, mas o paladino só existe num contexto em que faça parte de uma estrutura hierárquica. O paladino cumpre a lei não porque é um robô sem vontade própria, mas porque ele deve fazer valer a lei, com o bem em mente. Podemos também discutir sobre o que o paladino deve fazer quando a lei falha: quando a SHIELD está dominada pela Hydra, o Capitão América não continua seguindo ordens cegamente, mas acha uma lei ou autoridade superior. Contudo, esta não é a primeira escolha. O Capitão não é Tony Stark, não faz suas próprias regras. Ele se submete a um poder maior até que este poder falhe em todas as instâncias.

Eu sou a lei

Todo este foco em uma classe de personagem que deriva de um contexto tão específico pode nos levar a pensar por que ela sequer existe. Afinal, se há toda essa origem e todas estas restrições no paladino, por que não se livrar dele e incluir algo mais genérico? Ou, por outro lado, se existe uma classe de personagem tão específica, por que não existem outras? Por que, por exemplo, não há uma classe básica gladiador, astrólogo, diplomata ou mercador? Todos estes são conceitos muito importantes para determinados períodos históricos e narrativas de ficção, mas não são apresentados como elementos básicos dos jogos de fantasia medieval e da literatura que gira em torno deles.

A resposta é que a escolha de boa parte das classes foi arbitrária. Enquanto algumas (guerreiro, mago, ladino) são mesmo intrínsecas à fantasia medieval, outras (bárbaro, bardo, monge, samurai) só existem para atender a necessidades do período em que foram criadas. Às vezes elas chegam a mudar ou ser descartadas em nome de classes mais abrangentes ou mais adequadas: em *Tormenta20*, o monge e o samurai foram deixados de lado em favor do lutador (mais abrangente) e do cavaleiro (mais adequada à fantasia medieval ocidental). Em outras ocasiões elas permanecem por tradição ou porque não existe necessidade de retirá-las. É o caso do bardo e do bárbaro.

À primeira vista, música não é um elemento tão importante na história medieval ou em sagas de fantasia a

ponto de merecer sua própria classe. Da mesma forma, um guerreiro selvagem que é tomado pela fúria não é necessariamente algo fundamental. Mas estas classes se tornaram mescladas com os próprios cenários onde foram inseridas. Originalmente, os criadores de *Dungeons & Dragons* e dos jogos posteriores apenas atenderam às necessidades do público naquele momento específico — e muitas vezes o "público" era só um grupo de jogo. Não há uma explicação inerente à fantasia medieval que justifique bardos, bárbaros ou mesmo paladinos, é verdade. Mas a solução para isso não está em descaracterizar cada uma destas classes. Se a fúria do bárbaro se tornar "vantagem em combate" e puder representar qualquer coisa desde um estado de concentração calculista até possessão demoníaca, isso será mais abrangente, mas provavelmente não mais interessante. Também vamos questionar por que chamar a classe de bárbaro em primeiro lugar!

Talvez exista espaço em jogos e histórias de fantasia medieval para um campeão dos deuses genérico, mas este não é o paladino. O paladino deve ser leal e bom porque isto é difícil, porque é um diferencial. Repare como tratamos de forma diferente alguém "leal e bom" e alguém "caótico e mau". Esperamos que o personagem leal e bom seja *sempre* leal e bom, enxergamos cada mentira ou ato cruel como uma quebra de conduta. Em contrapartida, ninguém estranha quando um personagem caótico e mau fala a verdade ou realiza um ato que não seja maligno. Se fôssemos tratar o malvado com a mesma cobrança que temos para com o bonzinho, ele precisaria mentir e fazer maldades o tempo todo. Não poderia nem dizer se está chovendo lá fora! Mas isso soa ridículo. Um "paladino maligno" ou um "paladino caótico" só fariam sentido se recebessem esta cobrança, se fossem tão apegados a seu caráter quanto os velhos paladinos bondosos.

Criar um personagem assim pode ser um bom desafio, mas ele só vai enriquecer qualquer história se for mais um elemento interessante a ser adicionado. Retirar algo que já existe ou tornar o que é específico mais genérico dificilmente melhora um cenário.

Caaaaaaos!

Para que ninguém diga que só estou defendendo os paladinos porque eles são a classe de personagem mais legal que existe, vamos tentar imaginar algo oposto. Oposto, mas não genérico. Em vez de descaracterizar os pobres paladas, vamos tentar achar um tipo de personagem que existe para criar o caos, que se defende através da malandragem, que desafia a ordem social tanto quanto o paladino a protege. E vamos voltar bastante no tempo para achar nosso arquétipo.

Nossa nova classe é o Pícaro.

O Pícaro é um tipo de personagem da literatura antiga que existe em contraste com os grandes heróis nobres e valentes. Se o Paladino representa o ideal do que a lei e o bem devem ser, o Pícaro mostra que a lei nem sempre funciona (ou não funciona para todos) e que "bem" é algo relativo. Mentir, fugir, seduzir, viver à margem da sociedade... Estas são as táticas do Pícaro.

Assim como o paladino não é só um guerreiro com poderes, o Pícaro também não vai ser só um ladino caótico. Nossa classe será bem específica, para representar algo que não pode existir com outros valores ou outra origem. Não faz sentido criar um Pícaro nobre ou que segue leis, não faz sentido criar um Pícaro otimista ou abnegado.

Para começar, todos os personagens desta classe devem ter origem humilde. Se você quer ser um Pícaro, desista de qualquer conforto. Por outro lado, a riqueza deve ser um dos maiores desejos do personagem, pois ele sabe que pretensões elevadas como amor e justiça inevitavelmente serão desmascaradas como loucura, ingenuidade ou hipocrisia. Os poderes do Pícaro terão a ver com conseguir detectar mentiras, sair de situações de combate sem lutar e conversar com vários tipos de NPCs, especialmente de classes sociais baixas. O Pícaro será capaz de enxergar através de ilusões, descobrir qual item mágico dá ao vilão suas capacidades e sobreviver a situações que matam personagens menos sagazes. Em contrapartida, o Pícaro não pode entrar em combate voluntariamente e deve fugir assim que puder. Não pode receber grandes honrarias ou perderá a confiança das pessoas mais humildes. E, acima de tudo, não pode ser altruísta. O Pícaro sabe que, se não defender a si mesmo, ninguém mais vai defendê-lo. Quando se coloca em perigo para proteger os "nobres aventureiros", ele perde o instinto que o faz sobreviver de novo e de novo.

Para o Pícaro, mentir não é só uma ferramenta, é um estilo de vida. Ele não deve falar a verdade completa nem mesmo para seus companheiros. Se algum deles está sendo enganado por outros nobres ou por seu otimismo e sua ingenuidade, o Pícaro deve manter a farsa, apenas manipulando as situações por baixo dos panos para que ele continue sendo o único a saber a verdade. O Pícaro não pode fazer parte de nada grandioso, a menos que conheça um lado oculto, sórdido ou mundano da situação "épica". Se o grupo encontra o artefato capaz de salvar o mundo da destruição, o Pícaro perderá seus poderes a menos que descubra que

na verdade a destruição do mundo só foi adiada por alguns anos e todos vão morrer de qualquer jeito. O mais importante para o Pícaro é não se deixar impressionar ou iludir pelas maravilhas do mundo.

A grande maldição do Pícaro é que nada para ele é duradouro ou verdadeiro. Nenhum relacionamento amoroso vem desprovido de mentiras (até porque ele mente o tempo todo), nenhum amigo tem intenções puras, nenhum lugar está livre de tramoias ou armadilhas. No momento em que se estabelecer em algum lugar e for realmente feliz, o Pícaro perde todos os poderes — ou perde o que conquistou, desmascarando tudo como um grande fingimento.

Em níveis altos, o Pícaro é capaz de mentir e enganar com tamanha maestria que a própria realidade se distorce. Ele usa estes poderes para humilhar (não matar ou prender, sempre humilhar) pessoas mais poderosas que o tenham insultado de alguma forma. Ele também perde os poderes se voltar suas grandes habilidades contra alguém humilde como ele próprio.

Parece difícil de interpretar? Parece desnecessariamente específico e extremo? Bem, este é um exemplo de um "contra-paladino". Apenas dar a um paladino licença para mentir e roubar não cria uma classe nova, apenas destrói uma classe antiga. Parece o tipo de coisa que um Pícaro faria, seu espertalhão!

Voto paladínico

Não só *Tormenta* é uma colcha de retalhos: todos os jogos de fantasia medieval também são. Retalhos coloridos, brilhantes, esquisitos e bem trabalhados, que formam um todo fascinante e cheio de detalhes. Se cada um dos retalhos for esmaecido e apagado, eles irão se encaixar melhor na colcha... Mas será uma colcha bem chata!

Paladinos existem para nos lembrar que podemos fazer o bem, e por isso incomodam. Este é um dos papéis dos grandes personagens. Eles são alguns dos retalhos mais brilhantes de uma colcha que existe há mais de mil anos e vai continuar existindo por muito tempo ainda.

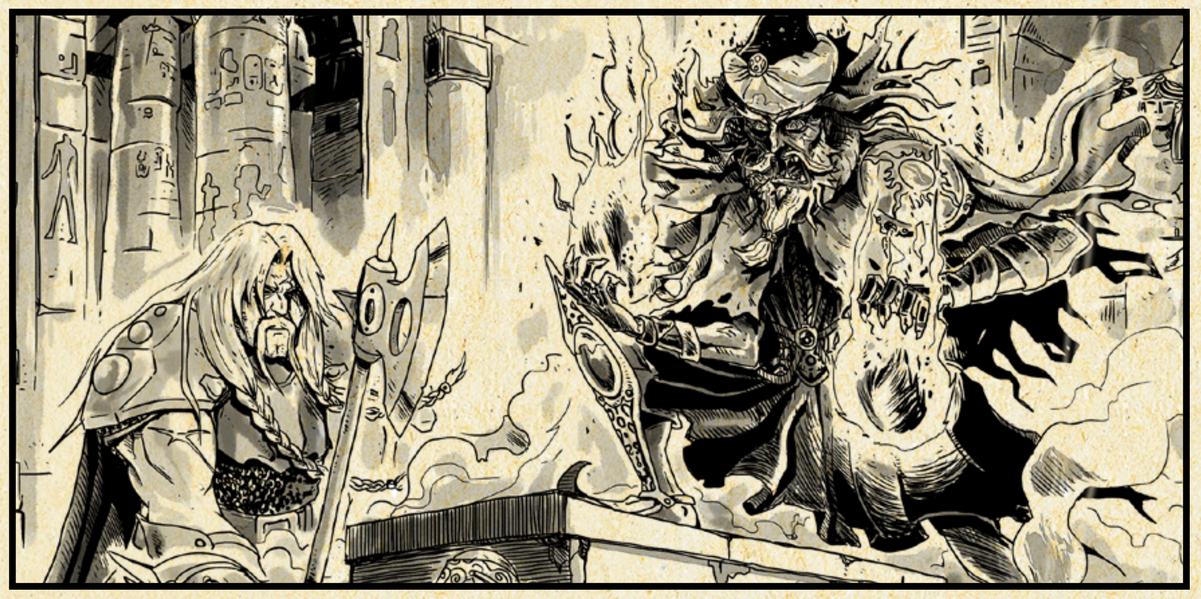
LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 77

CULTISTAS GANHAM FORÇA



Um grupo religioso incomum vem ganhando força na região norte do Reinado, que comporta Trebuck, Sambúrdia e Nova Ghondriann. Trata-se da Ordem Eclesiástica da Chama de Azgher, ou, como os fervorosos devotos preferem, os Iniciados da Última Chama.

Arrebanhando seguidores especialmente entre os jovens abastados da nobreza local, os dogmas da Ordem são repletos de mistérios, envolvendo inclusive um caminho de descobrimentos através dos segredos do clero.

Segredos estes revelados apenas àqueles que cumprem certos ritos de passagem. No último estágio, na revelação final, os olhos dos novos clérigos são cauterizados com fogo, cegando-os para sempre.O teor desta mensagem é conhecido apenas por aqueles que alcançaram a iluminação, e não é revelada fora das altas esferas. O líder dos cultistas, um devoto octogenário do Deus-Sol chamado Kaqch'a é reverenciado por sua sabedoria e força. Dizem que é impossível esconder qualquer informação dele, e que é capaz de saber tudo sobre qualquer um que esteja em sua presença.

Ainda que sua origem e história sejam desconhecidos, os boatos afirmam que Kaqch'a teria vindo de algum lugar do Deserto da Perdição. Os fiéis creem que o líder da Chama de Azgher conhece alguma verdade terrível, que será revelada a todos no momento oportuno.

Ao mesmo tempo, o velho sacerdote já foi jurado de morte por muitos dos ricos fazendeiros de Sambúrdia, especialmente aqueles que perderam membros da família para o caminho da fé cega.

Ataque de sereias

Representantes da Academia Arcana estão em Malpetrim recrutando aventureiros para partirem imediatamente ao resgate dos membros da Força Expedicionária Arcana, principal grupo de pesquisa da escola de magia na ilha de Galrasia.

A expedição partiu há pouco mais de seis meses pelo Mar Negro, e seu retorno era esperado há três semanas. Entretanto, segundo relatos de navios mercantes, a embarcação foi atacada por um grupo de salteadores formado por sereias e tritões.

Os sirenídeos são uma raça anfíbia, criada pelo Grande Oceano. Assemelham-se aos humanos, mas com uma longa cauda de peixe no lugar das pernas. Os motivos do ataque não são conhecidos. Por isso, a Academia está pagando um prêmio adicional se a situação for resolvida sem baixas.

Até o fechamento desta edição, o professor Hendak, a professora Anielle e o barco *Leobag* ainda estavam desaparecidos.

Puristas na União Púrpura

Tropas ligadas aos Puristas estiveram recentemente na região oriental da União Púrpura, próxima às fronteiras do reino. Seu objetivo, um conselho diplomático com Atalaka, um entre os vários pequenos reinos que formam a União.

O líder é Eranko Ferida Aberta, um guerreiro de poder incomum que pretende unificar a União Púrpura, mas que encontrou um adversário de peso nos guerreiros de Vírdia. Teme-se que a aliança com os Puristas seja uma forma de subjugar os adversários e prosseguir com seus planos de domínio.

Eranko é uma pessoa impressionante. Seu tronco é dividido ao meio por uma terrível cicatriz, onde pulsa matéria vermelha. No centro do ferimento fica o coração exposto, repleto de dentes. Há quem acredite que em vez de uma aliança, a oferta Purista não passe de uma isca para capturar o monstruoso líder.

A responsável pelo destacamento é a Capitã-Cavaleira Anja Zeller. Ela irá permanecer no território de Atalaka por mais algumas semanas.

Aventureiros pedem ajuda para devolver tesouro

Antes do fechamento desta edição, recebemos uma visita inesperada na sede da Gazeta do Reinado. Alguns aventureiros visivelmente abatidos vieram em busca de ajuda. Seu objetivo é, no mínimo, inusitado: devolver um tesouro que conseguiram na última expedição.

Há alguns anos, noticiamos a descoberta de um santuário oculto pelo mar de areia do Deserto da Perdição, o Templo de K'inich-Tenan, que servia de local de adoração para uma visão deturpada de Azgher e Tenebra. Segundo a mesma notícia, o local supostamente servia de sepulcro para Ankhelorel, um lendário sacerdote que cultuava as duas divindades, sem distinção.

Após meses planejando a empreitada, visando alçar o nome dos membros do grupo ao patamar de heróis memoráveis (e também conquistar uma considerável quantia de riquezas), a viagem até o Templo teve início, e apesar de alguns percalços envolvendo monstros, a missão foi bem-sucedida.

A exploração do templo durou várias semanas, com turnos de busca em momentos diferentes. Isso porque o local muda de acordo com o horário do dia. Enquanto Azgher segue alto e vigilante no céu, sua arquitetura tem uma forma, já quando Tenebra cobre o deserto com escuridão e frio, a estrutura se adapta, criando dois templos praticamente distintos. Mas o que seria um absoluto sucesso se provou um equívoco do qual os membros da expedição jamais esquecerão.

Os problemas começaram durante a viagem de volta, com todo tipo de mazelas, sempre de origem misteriosa. Originalmente formado por sete aventureiros, apenas três membros do grupo sobreviveram ao retorno. E apesar de não terem provas concretas, o grupo acredita estar amaldiçoado por Ankhelorel. Por isso, optaram por devolver tudo o que foi encontrado no templo.

Claramente assustados com a ameaça invisível, os três aventureiros não tem condições de voltar ao deserto levando o tesouro saqueado de volta. Qualquer grupo de heróis disposto a encarar tamanho perigo será bem-vindo. Os remanescentes do grupo irão aguardar na sede da Guilda dos Exploradores de Gorendill.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

Osso duro de Roer

Magrelos, revolucionários e muito versáteis, os esqueletos de Tormenta20 estão aqui para ficar

Fane, do game *Divinity: Original Sin 2*: um esqueleto carismático

Uma das coisas mais legais de RPGs de fantasia é poder jogar com personagens de raças mágicas. Todos conhecemos elfos, anões e halflings, mas por que parar por aí? Em mundos de fantasia, a imaginação é o limite.

Pegue *Tormenta*, por exemplo: além das raças "clássicas", o mundo de Arton traz seres mais exóticos, como minotauros, medusas, qareen (meio-gênios) e, mais recentemente, dahllan (meio-dríades). Mas é possível ir ainda mais longe. Mesmo a morte, normalmente vista como um ponto final, aqui pode ser... um novo início! Estou falando, é claro, de jogar com esqueletos.

Quem acompanhou a campanha #Tormenta20 sabe o que aconteceu. Como parte das recompensas, o público pôde decidir, através de votações, quais raças extras entrariam no jogo. Após uma campanha polêmica, com direito a memes, debates ao vivo e até mesmo uma revolução anarquista (!?), os esqueletos garantiram sua vaga no livro básico.

Agora, chegou o momento de apresentar as regras para jogar com eles em *Tormenta20* — junto com discussões e ideias que podem ser aproveitadas em qualquer sistema.

Se você já jogou com todo tipo de raça viva, talvez seja a hora de ousar ainda mais. Dispa-se dos preconceitos contra aqueles que já passaram dessa para a melhor e entre na Caverna (Cripta?) do Saber!

Quem gosta de osso é cachorro

Antes de tudo, preciso responder uma pergunta: *por que esqueletos?* Alguém já disse que "brasileiro não sabe votar", o que explicaria a vitória deles nas votações da campanha. Mas por que os criadores de *Tormenta* sequer colocaram essa opção nas enquetes?

Permitam-me elucubrar, pois — hora da verdade — a inserção dos esqueletos como opção foi ideia minha.

Cresci consumindo obras oitentistas de fantasia — livros, filmes, jogos. E, sem querer colocar o passado num pedestal, havia algo de *mágico* nesse material. Talvez fosse um tipo de ingenuidade, mas as coisas naquela época pareciam mais coloridas e ricas. Filmes como *Krull* e *Labirinto* apresentavam seres de raça variadas acompanhando os protagonistas humanos, enquanto jogos como *King's Bounty* iam ainda mais longe na mistureba, permitindo a você, por exemplo, erguer um exército com camponeses e ogros, cavaleiros e fantasmas, lobos e... esqueletos.

As histórias eram mais imaginativas. Sim, também eram mais bagunçadas, e fatores como realismo e verossimilhança ficavam em segundo plano. Mas o sentimento de deslumbramento era maior, e os mundos eram permeados por um clima onírico que me faz olhar para essa época com muito carinho.

Pessoalmente, tento trazer um pouco desse clima para *Tormenta*. Alta fantasia, mas não no sentido que usamos hoje — de heróis poderosos, lojas de itens mágico etc. —, e sim no sentido de que *tudo pode acontecer*. Deixe a realidade para a vida cotidiana. Num mundo mágico, quero mais é ser maravilhado!

É importante citar que *Tormenta* tem esse aspecto de alta fantasia em seu âmago, desde sua criação. Pegue o Reinado, por exemplo. Uma coalizão de nações regida por um rei-imperador. Por si só, já é um conceito legal. Mas adicione o fato de que, no meio desses países, temos um reino de fadas, outro governado por um dragão e assim por diante, e a salada está completa. Fantasia *de verdade!*

Mas o que é bom pode ficar ainda melhor. Para deixar o mundo de Arton ainda mais colorido, colocamos algumas raças mais exóticas nas votações. Entre elas, os esqueletos. A morte em vida é um elemento empolgante. Quando ela está ao alcance dos jogadores, as coisas ficam ainda mais interessantes. Foi nisso tudo que eu pensei quando sugeri "esqueletos" como raça para votação.

Para a minha alegria, a comunidade encampou a ideia. E, após uma guerra de memes, que culminou numa "revolução" perpetrada por **Leonel Caldela** num debate ao vivo, eis que os esqueletos garantiram seu lugar no sistema.

Em briga de esqueleto, qualquer machucado é fratura exposta

A seguir estão as regras para jogar com esqueletos em *Tormenta20*. Eu poderia ter simplesmente enviado essas regras como uma atualização do arquivo de playtest? Sim, poderia. Mas há muitos detalhes por trás das mecânicas que quero comentar, por isso usei meu espaço na *Dragão Brasil* para isso. Além da questão dos comentários, as regras de esqueletos podem ser facilmente adaptadas para outros RPGs, por isso aproveitei para disponibilizá-las aqui na revista.

Para começar, é importante destacar a filosofia geral que usei nas regras dos esqueletos: **eles não podem ser tão diferentes a ponto de serem "injogáveis", nem tão iguais a ponto de serem só humanos com outra *skin* (aparência)**.

Seria muito fácil fazer esqueletos funcionarem como qualquer outra raça, com apenas uma que outra habilidade diferente. Mas isso seria trair os jogadores! Ora, se o esqueleto fosse apenas um humano (muito) magricela, boa parte da graça se perderia. As mudanças *não podem ser só cosméticas*. Para que jogar com um esqueleto seja divertido, o jogador precisa sentir que está encarnando um morto-vivo. Precisa ver que a jogabilidade dele é diferente daquela de um humano, goblin ou qualquer outra raça comum, viva.

No Sistema d20 — a base a partir do qual *Tormenta20* foi construído — seres não vivos (mortos-vivos, e também construtos) são caracterizados por não ter Constituição. Faz sentido: se a Constituição mede o vigor e metabolismo do personagem, um ser *sem* metabolismo não pode ter esse atributo!

Em termos de regras, a ausência de um atributo é muito interessante, pois traz grandes implicações na ficha. Lembram aquilo que falei há pouco, sobre o jogador *sentir* que está jogando com um personagem diferente? Pois é. Não ter um dos seis atributos passa essa sensação! Mas, justamente por trazer muitas consequências, a falta da Constituição também é problemática. O jogo todo foi baseado em personagens com seis atributos, e simplesmente remover um deles bagunça tudo. Há implicações na interação do personagem com outros efeitos, no equilíbrio de jogo (o cálculo de pontos de vida fica todo "errado") e por aí vai. Seria possível justificar esqueletos com Constituição. Em vez da saúde do personagem (que obviamente não existe), o atributo poderia medir a rigidez e durabilidade dos ossos, ou mesmo, indo além, a força da aura necromântica que mantém o esqueleto "vivo".

Usar ou não usar um valor de Constituição, eis a questão. Analisando, fica evidente que o mais lógico é manter o atributo. Fazer isso facilita a interação com outras regras. Garante o equilíbrio de jogo. Mantém tudo mais compreensível para os jogadores. Sim, usar Constituição é definitivamente o caminho mais fácil.

E foi por isso que não o seguimos.

Para mim, jogar com um esqueleto com Constituição pareceria qualquer coisa, menos jogar com um morto-vivo. Nada diz tão claramente que você é diferente dos outros personagens do grupo do que *ter um atributo a menos!* E não é só questão de ser diferente. Há beleza nessa regra. Ora, esqueletos não possuem vida. Em termos conceituais, eles *não têm* algo que as raças comuns têm. A falta de Constituição representa isso de forma muito elegante, ao literalmente tirar o atributo que representa estar vivo de sua ficha! RPG é um jogo de imaginação, mas para que ele não vire só uma brincadeira de faz de conta, essa imaginação precisa estar sustentada em regras — já falamos muito sobre isso aqui na Caverna. Por isso, a mecânica precisa representar o imaginário. E quando a mecânica representa o conceito de forma esteticamente elegante — como a ausência de um número na ficha representando a falta de uma característica do personagem —, o ganho é dobrado. Não só o jogo fica sólido, como a regra ajuda na interpretação.

Assim, a primeira grande decisão a respeito do esqueleto estava tomada. Eles não teriam Constituição... com tudo que isso acarreta.

"Quer me envenenar? Chegou atrasado..."

Não ter um valor de Constituição é a maior diferença de um morto-vivo para um vivo... ah, vivo. Mas o que exatamente isso representa em jogo? Bem, a primeira coisa na qual a maioria dos jogadores pensa é nos pontos de vida. Seu bônus de Constituição aumenta seus PV; sem o atributo, você provavelmente será mais frágil. Mas enquanto esqueletos são vulneráveis frágeis a dano, são mais resistentes — ou mesmo imunes — há várias outras coisas.

Veja: eles não têm um metabolismo. Em vez de energia vital (positiva), são movidos por energia necromântica (negativa). Isso faz com que ignorem diversas limitações de seres vivos.

Em termos de regras, esqueletos são imunes a efeitos que exijam testes de Fortitude — exceto aqueles que afetam especificamente mortos-vivos. Também são imunes a atordoamento, doenças, fadiga e venenos. Por fim, não precisam respirar, se alimentar ou dormir. Eles ainda precisam "descansar", ficando num estado similar a um transe por 8 horas, para recuperarem seus pontos de vida e de mana, mas se mantém alertas durante isso. Isso tudo está descrito nas habilidades de raça a seguir.

Esqueletos também não dão muita bola para frio. Seus ossos só são afetados por frio intenso, capaz de congelá-los e torna-los frágeis. Em termos de regras, possuem resistência a frio 5, o que significa que mero clima dificilmente terá efeito neles.

Essas são habilidades poderosas — a ponto de poderem quebrar o jogo em certas condições. Na prática, se não forem destruídos por violência, esqueletos são virtualmente imortais. Um jogador esperto pode abusar disso. Assim, para manter um pouco de equilíbrio de jogo, é importante que os ossudos tenham *alguma* limitação. Misturando um pouco de ciência na fantasia, chegamos à questão da fonte de energia deles. Se a energia de um ser vivo vem da alimentação, a energia negativa de um esqueleto também precisa vir de algum lugar!

Alguns mortos vivos se alimentam, e através disso mantêm sua energia. É o caso famoso de zumbis e vampiros. Mas esqueletos não se enquadram nesse grupo. De onde eles tiram sua força? A resposta está em Tenebra, Deusa da Noite e Mãe dos Mortos. A energia negativa é o domínio dessa deusa, que por sua vez se manifesta em dois ambientes: a noite e o subterrâneo. Assim, esqueletos precisam se "banhar" na luz das estrelas ou "dormir" debaixo da terra para manterem sua não-vida. Se não fizerem isso, começam a definhar de maneira similar a um humano que não se alimente.

Em outros aspectos, esqueletos não são tão diferentes de seres vivos. As energias necromânticas que os erguem criam esferas vermelhas em suas órbitas oculares que dão a eles uma visão similar a dos seres humanos — com a diferença de que enxergam mesmo em escuridão completa. Alguns esqueletos, entretanto, veem o mundo apenas em tons de cinza, como se permeado por brumas. Para esses, seres vivos emitem luz dourada que perfura a neblina de sua visão, assim como os lembra daquilo que perderam. De forma similar, esqueletos também têm sentido de audição. Eles não têm, entretanto, olfato ou paladar. Têm tato, mas suas sensações são rudimentares em comparação com o toque macio de um ser vivo.

O início após o fim

Já falamos como esqueletos funcionam. Mas como eles surgem? Ou melhor, considerando que todos temos esqueletos dentro de nós, o que faz um deles continuar andando quando o resto de seu corpo já morreu? Não há uma única causa para o surgimento dos ossudos. A seguir estão três ideias.

Reanimação necromântica. A causa mais comum. Após morrer, você foi erguido por um necromante ou clérigo. O ritual que deu sua não-vida foi complexo e manteve seu intelecto. Você pode ter sido criado para servir — como criado, guarda etc. — mas também manteve sua autonomia e, talvez por bem, talvez por mal, conquistou sua liberdade.

Força de vontade. Algumas pessoas morrem com assuntos inacabados. Em casos raros, a ânsia de completar seus deveres é tão grande que prende a alma no mundo material. Foi isso que aconteceu com você. Talvez você fosse um cavaleiro destinado a proteger alguém, um devoto especialmente ardoroso em suas pregações ou um sábio em uma pesquisa importante — o fato é que algo o prendia na vida com tanta força que nem mesmo a morte pôde impedi-lo de seguir.

Atrocidade. O motivo mais drástico. Um massacre, carnificina, assassinato especialmente cruel ou outro evento terrível, a ponto de ter aberto uma fenda entre o mundo real e o mundo dos mortos. Pela fenda, energia negativa vazou, infundindo seu cadáver e erguendo-o. Talvez você queira vingança, talvez queira apenas conquistar a paz que lhe foi negada.

Anatomia esquelética

Chega de enrolação. Vamos ao que interessa: as regras para jogar de esqueleto.

Esqueleto

- **+2 em Destreza, Constituição nula*.**
- **Morto-vivo.** Esqueletos são criaturas do tipo morto-vivo. Como tal, são imunes a efeitos que exigem testes de Fortitude (exceto aqueles que afetam especificamente mortos-vivos), atordoamento, doenças, fadiga e venenos. Além disso, não precisam respirar, se alimentar ou dormir. Eles sofrem dano com magias de cura e recuperam vida com magias de trevas. Se reduzidos a 0 PV esqueletos viram uma pilha de ossos, mas não são destruídos — a energia necromântica que os mantêm perdura. Um esqueleto reduzido a 0 PV não pode agir, e precisa fazer um teste de Carisma (CD 15, +1 por teste anterior realizado no mesmo dia) no início de cada um de seus turnos. Se passar em dois testes, os ossos se recompõem e ele se ergue com 1 PV. Ele também se ergue se receber qualquer "cura" (dano de energia negativa). Se falhar em dois testes antes disso, sua energia necromântica se dissipa e ele é destruído para sempre. Um esqueleto cujos ossos sejam completamente destruídos (esmigalhados, incinerados etc.) também "morre". Em termos de regra, isso exige causar 40 pontos de dano de energia ou esmagamento na pilha de ossos.
- **Armadura Óssea.** Esqueletos recebem CA +2 e resistência a corte, perfuração e frio 5.
- **Filhos de Tenebra.** Esqueletos precisam passar 8 horas sob a luz de estrelas ou no subterrâneo. Se fizerem isso, recuperam PV e PM como se tivessem descansado em condições normais. Caso contrário, não recuperam PV e PM, e sofrem os mesmos efeitos de fome.

• **Lembrança da Vida.** Escolha a raça a qual você pertencia enquanto vivo. Você ganha uma habilidade dessa raça. Se a raça era de tamanho Pequeno (como um goblin ou halfling), você também possui essa categoria de tamanho.

**Você pode colocar seu menor valor rolado em Constituição. Se estiver construindo seu personagem com pontos, ganhe 2 pontos em troca da Constituição nula (como se tivesse colocado um valor 8 nela).*

Novos Talentos

A seguir estão novos talentos raciais específicos para esqueletos.

Frio Tumular

Você se torna imune a frio e todos seus ataques corpo a corpo causam +1d6 de dano de frio.

Manipulação Esquelética

Você pode gastar uma ação de movimento e 1 PM para trocar seus ossos de lugar. Você pode estender seus braços (recebendo alcance natural de 3m; útil também para alcançar lugares altos); estender suas pernas (+3m de deslocamento); descolar ossos pequenos para usá-los como gazuas (+2 em testes de Ladinagem); ou se "desmontar" e virar uma pilha de ossos discreta (+5 em testes de Furtividade para se esconder e passar despercebido). Todos os benefícios duram até o fim da cena.

Ossos Afiados

O processo que o ergueu como morto-vivo causou uma mutação em seus ossos, deixando-os pontiagudos, afiados e ameaçadores. Você recebe +2 em testes de Intimidação. Além disso, quando faz a ação ataque, você pode gastar 2 PM para receber +2d6 na rolagem de dano — você golpeia com as garras, dispara lanças ósseas etc.

Sanguessuga Vital

Você pode absorver a energia vital de criaturas para se fortalecer. Se estiver adjacente a uma criatura viva com 0 ou menos PV, pode gastar uma ação de movimento para absorver a energia vital dela. A criatura morre, e você recebe 1d10 PV temporários, +2 em testes de ataque, rolagens de dano e CD de suas magias. Os bônus são cumulativos e duram até o fim da cena. Além disso, você recebe +5 em testes de Percepção para notar criaturas vivas — para você, elas emitem luz dourada como se fossem uma tocha.

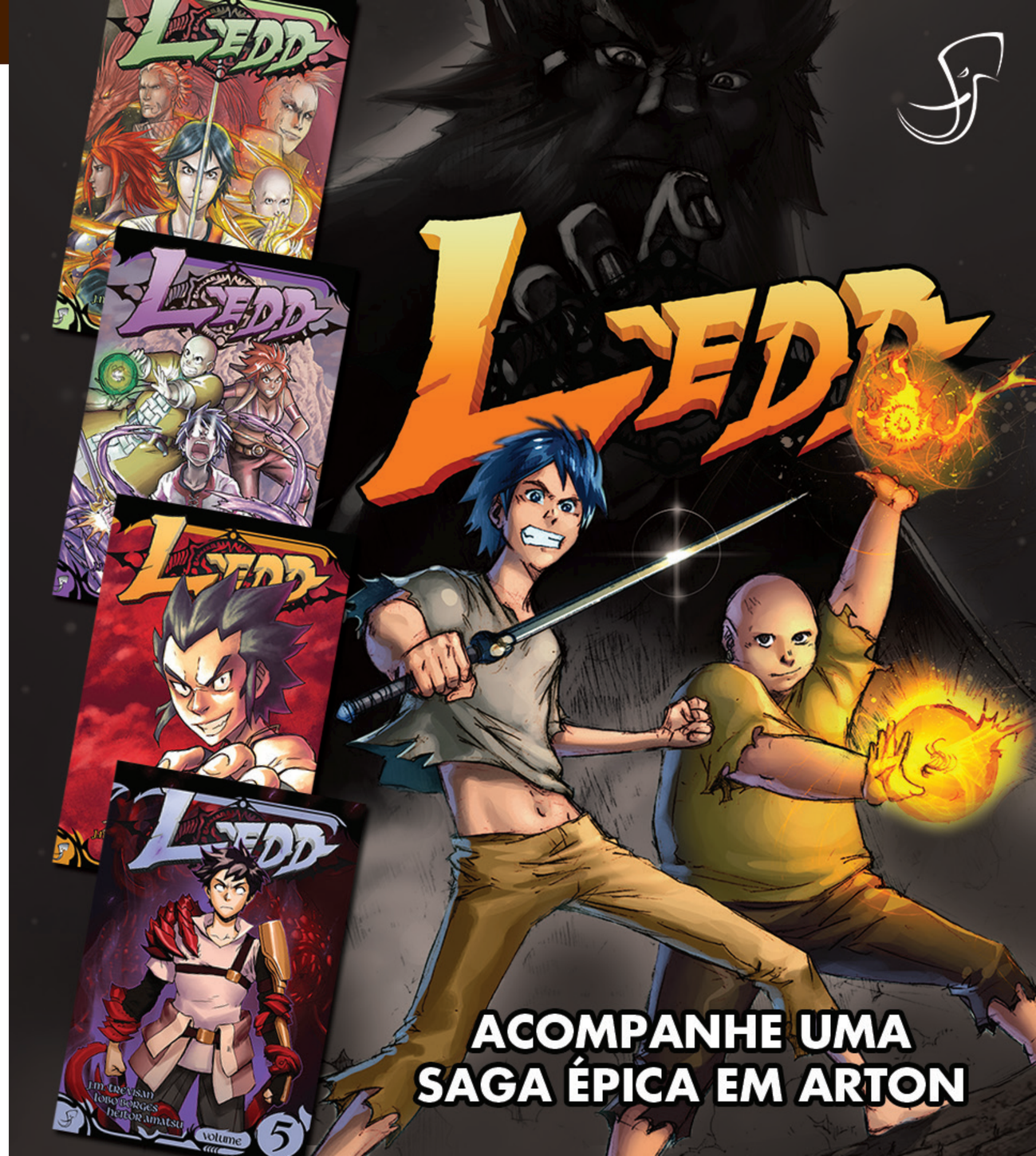
Vitalidade Necrótica

Você é envolto por uma aura de energia negativa que o protege de ferimentos. Você recebe +2 PV por nível de personagem.

~~Quatro Braços~~

~~Uma mutação em sua estrutura óssea — deliberada, feito pelo necromante que o ergue, ou espontânea, caso você tenha sido erguido por pura energia negativa — fez com que um par de braços adicional surgisse de sua caixa torácica. Você faz...~~ hmm, pensando bem, não. Melhor não. Editor, delete este último talento da matéria, ok?

GUILHERME DEI SVALDI



ARAUTO DA AMBIÇÃO

por Filipe Itagiba
arte por Soter Bentes

Uma mulher de joelhos soluçava em prantos. Um homem de armadura lhe apontava uma grande espada. Aos poucos a mulher se tornava pedra. Absorto, um jovem assistia a tudo, imóvel, impotente. Era um sonho, ele sabia.

* * *

— Já conversamos sobre isso — ralhava o venerável Randamir, sem interromper o caminhar.

— Mas, senhor! — insistia o jovem acólito. — Encontrei citações nos escritos de Saurbloom. São *vinte*, dizia ele.

— Conversamos sobre isso em *demasia.*

— Falam sobre *mais um deus*.

Akin falava apressado, tentando acompanhar o passo do grão-mestre. Era raro poder encontrá-lo.

— Senhor, eu poderia solicitar à ordem de Tanna-Toh os serviços de um estudioso qualificado, para auxiliar nas pesquisas…

— Já basta, acólito! — Randamir estacou abruptamente. — Agora ouça com atenção. Estamos em *guerra*. Temos que lidar com assuntos de urgência real. *Salvar vidas!*

Diante do olhar desesperançado em Akin, o grão-mestre deixou escapar um suspiro cansado.

— Vou perguntar mais uma vez, e será a última. Existe algum culto a esse suposto deus?

— Não, senhor.

— Algum evento sobrenatural divino? Um milagre documentado?

— Não, senhor.

— Uma única evidência concreta?

— Mas, senhor, a definição de fé não seria justamente acreditar em algo sem necessidade de prova ou…?

Akin interrompeu-se ante o olhar colérico que poderia muito bem fulminar um orc.

— Eu… tenho sonhado com ela, senhor.

— Fantasias juvenis não provam nada, Akin. E até onde eu sei, você não possui o dom da vidência. Assunto encerrado.

Randamir retomou o andar acelerado. Akin permaneceu em seu lugar, decepção na face. Sem muita escolha, voltou ao pequeno quarto, pegou alguns pergaminhos e dirigiu-se à aula do mestre Sinclair. O dia ainda começava; hoje os acólitos aprenderiam sobre Hedryl.

No Templo da Divina Família , os sacerdotes não cultuavam um deus específico; pregavam a importância de cada um deles, devotavam-se a todos como uma família. Ali também ficava, provavelmente, uma das maiores bibliotecas dedicadas ao Panteão completo. Nesse campo, rivalizava até mesmo com os registros dos obsessivos clérigos de Tanna-Toh — mas, também como estes, oferecia livre acesso a todos que buscavam seu conhecimento. O Templo era aberto a todos com intenção de pesquisar, acompanhar suas aulas diárias, ou mesmo integrar o corpo de sacerdotes. Akin pertencia a este último grupo, servindo há pouco mais de ano e meio.

Sinclair era o mais divertido e acessível entre os mestres. Durante suas aulas e seminários, tecia as mais coloridas teorias sobre as relações dos deuses. Provocava seus alunos a debater sobre os temas mais instigantes, como a relação conturbada entre Allihanna e Tanna-Toh, e como os claramente monstruosos dragões não pertenciam a Megalokk. Nas aulas de Sinclair, Akin tinha liberdade plena para questionar, e hoje não seria diferente.

Após uma conclusão do mestre sobre o sistema legal estabelecido pelo clero de Hedryl, um aluno maliciosamente perguntou:

— Mestre, algumas nações criminalizam a relação carnal fora do casamento. Hedryl também proveu tais leis? O que Tenebra deve pensar sobre isso?

Os jovens gargalharam enquanto Sinclair, com um leve sorriso, preparava-se para enfrentar o assunto. Mas Akin foi mais rápido:

— Mestre? — Os risos silenciaram. — Todas as raças que entendemos como inteligentes têm um mito de criação, um deus patrono próprio. Os elfos têm Glórienn, os goblinoides seus deuses menores... Não parece estranho, então, que os humanos não tenham seu próprio deus?

— Bem — começou Sinclair, após breve pausa para tomar fôlego —, existem teorias, muitas na verdade. Viemos de outras terras além-mar, outros planos dimensionais. Ou somos uma mistura, híbridos de muitos povos. Pessoalmente, a teoria que mais me conforta é que somos uma criação coletiva. Uma vez que inúmeros deuses representam aspectos fundamentais da humanidade, acredito que somos parte de um esforço conjunto do Panteão, somos filhos de todos eles. Temos dentro de nós um toque de cada um e, portanto, o potencial para todas as coisas. Podemos ser pacíficos e conflitantes, instintivos e racionais, ordeiros e caóticos. Por isso os humanos, dentre todas as criaturas, são únicos em sua liberdade para seguir caminhos como desejarem.

— Mas e quanto às teorias de Saurbloom? Nenhum mestre jamais citou nada sobre ele.

Sinclair emudeceu por um momento breve, mas perceptível.

— Vamos deixar esse assunto para outra ocasião. Agora, voltando à influência de Hedryl em nossas leis…

O resto da aula se deu sem interrupções. Ao final, após todos os acólitos terem saído, Akin foi até o mestre.

— E então, senhor?

— Akin, feche a porta, por favor.

O acólito obedeceu enquanto Sinclair organizava pergaminhos sobre a mesa.

— Onde ouviu esse nome, meu jovem?

— Saurbloom? — A um aceno afirmativo do mestre, Akin prosseguiu. — Desde o início desta semana tenho visitado o último andar do subsolo...

— Uma grande imprudência! O último pavimento é uma ruína instável. Apenas a boa engenharia impediu que tudo fosse inundado ou soterrado. Nada ali tem qualquer valor. Nada ali merece ser lembrado.

— Sei que ninguém vai lá, mas fiquei curioso. Soube que é onde estão os textos mais antigos do Templo. Muitos estão ilegíveis, a maioria se deteriorando, mas alguns traziam essa assinatura. Datavam de mais de trezentos anos atrás e, entre as poucas coisas que consegui ler, havia citações a vinte deuses. E uma divindade que não combina com aquelas que conhecemos. Uma divindade de ambição. E humanidade.

O mestre, muito atento, esperou pelo fim do relato antes de falar:

— Desde que comecei a lecionar, nunca ninguém perguntou sobre Saurbloom. Esse nome já era tabu em minha juventude. Um antigo mestre que trouxe grande vergonha ao Templo. Diz-se que desejou tornar-se acólito porque tinha "visões". Dizia saber de segredos terríveis sobre o Panteão. Crimes, traições, guerras, deuses mortos e esquecidos. Enfim, absurdos em demasia. Claro que ele também não podia comprovar absolutamente nada do que dizia.

"Em certo momento, passaria a registrar páginas e páginas sobre suas 'revelações'. Foi declarado louco, perturbado. Sua presença era ainda tolerada aqui apenas por piedade. Mas sua demência apenas piorava, crescendo até a paranoia. Falava em conspirações, desconfiava de tudo e todos, enxergava inimigos em toda parte. Terminou seus dias trancado em uma masmorra, para sua própria segurança, lutando contra demônios que só ele via. Nem isso adiantou. Foi encontrado morto, com as vísceras à mostra; ele teria tentado arrancar um pequeno demônio de dentro de si."

Um silêncio longo e pesado dominou a sala. Akin não sabia o que pensar. Estava ficando louco também? Suas visões eram apenas delírios? Fantasias de um jovem, como disse o grão-mestre. Como provar o contrário, sem nada para oferecer exceto… sonhos?

— Quer um conselho, meu jovem? — Sinclair não esperou resposta. — Não volte àquele lugar. Se ninguém busca o que existe naqueles porões, deve existir motivo. Esqueça, Akin. Simplesmente esqueça.

Akin murmurou um pedido de desculpas e deixou a sala de aula. Desolado, olhos no chão, seguiu para cuidar de seus afazeres.

***

Uma mulher de joelhos soluçava em prantos. Um homem de armadura lhe apontava uma grande espada. Aos poucos a mulher se tornava pedra.

Mas não sem antes lançar um olhar para o jovem observador e pedir:

— Não desista, Akin. Não desista de mim.

***

Os dias passaram. A advertência de Sinclair foi ignorada. Akin continuou a visitar o último andar.

Algo estava diferente. O sonho ainda era o mesmo, mas agora a dama de joelhos notava sua presença. Olhava suplicante, buscava com as mãos, implorava ajuda.

Seus estudos dos escritos de Saurbloom estavam avançando. O mestre louco não se referia a um deus da humanidade, mas a uma *deusa*. Sua convicção aumentava; Akin acreditava ter encontrado a mãe dos humanos, a origem de sua raça.

Em certo ponto, não havia mais como prosseguir. Tudo o que ainda não havia traduzido, decifrado e registrado, estava irreparavelmente destruído. Saurbloom não tinha mais nada a dizer. As respostas estavam em algum outro lugar.

A Igreja de Tanna-Toh. Se a ordem da Deusa do Conhecimento não pudesse ajudar, quem poderia? Decidiu que seu tempo como acólito da Divina Família chegava ao fim. Partiria na manhã seguinte.

A noite seguia alta enquanto Akin, em seu quarto, reunia os poucos pertences em uma bolsa. O velho cantil, dois mantos, o cajado de combate, pergaminhos, duas penas

e tinta, pederneira, saco de dormir, e as parcas economias herdadas dos familiares, todos já falecidos.

Ainda orava, pedindo perdão pelos pães roubados da despensa, quando foi interrompido por três batidas breves à porta. Sem aguardar resposta, mestre Sinclair abriu e entrou.

— Acalme-se, rapaz! Não venho aqui para impedi-lo. Venho me despedir.

O mestre não conseguiu esconder um sorriso, diante de Akin e sua afobada tentativa de ocultar a bolsa.

— Sabe que todos neste templo são livres para partir quando bem quiserem, não sabe?

— Como soube? — perguntou Akin.

— Todos sabem, suponho. Não posso mantê-lo aqui, mesmo acreditando que seus motivos são incoerentes. Mas trago um presente.

Sinclair abriu um pacote de tecido preto e grosso, revelando uma pequena joia. Um colar de couro trançado, rústico, onde pendia um disco de metal. Contra a superfície antiga e esverdeada, brilhava uma lua dourada em quarto crescente.

Encantado, Akin não sabia o que dizer.

— Apenas pegue, meu jovem! — disse o mestre, sereno e satisfeito.

Akin tomou a joia, muito leve e delicada.

— Um amuleto encantado por Luna — sorriu Sinclair, outra vez sem esperar perguntas. — Restaura sua saúde quando estiver perto da morte. Salvou-me a vida algumas vezes. Mantê-lo comigo, agora que não rastejo mais em masmorras e nem necessito de curas mágicas, seria um desagrado à deusa.

"Cuide bem dele. Talvez ajude a trazê-lo de volta, com os segredos que procura."

Como sempre, sem esperar perguntas ou agradecimentos, Sinclair se retirou do quarto tão súbito quanto entrou. Akin fitava a medalha, mesmerizado, até finalmente adormecer.

* * *

Uma mulher de joelhos. Estava petrificada. Mãos erguidas em súplica. Segurava uma bacia com água.

Akin foi em sua direção e olhou dentro do líquido. No reflexo, via uma jovem mulher, lavando roupas em um rio de águas vermelhas.

* * *

Karina estava à beira do Rio Claro, como de costume. Com ela, a maioria das mulheres de Foz do Claro, pequena vila de Ghondrian na fronteira com Tarid, delimitada pelo rio. Lavavam roupa, muita roupa — roupas mais belas e caras que um vilarejo humilde deveria exibir. Era a base da economia local: lavavam para os mais abastados das comunidades vizinhas. A nobreza da região pagava moedas generosas pelo serviço — pois, dizia-se, nenhuma roupa ficava tão limpa e perfumada quanto aquela lavada no Rio Claro.

Assim, a vila era um emaranhado colorido de varais com lençóis e dosséis, casacos e mantos, camisas e camisolas, secando ao sol e balançando ao vento. Muito requisitadas e valorizadas pelas damas da nobreza, as lavadeiras trabalhavam com orgulho. Amavam o que faziam. Lavavam e cantavam, cantavam e lavavam.

No Rio Claro, lava roupa
Sob o sol, lava roupa
Esfrega, esfrega, lava roupa
Bate na pedra, lava roupa

A vida era boa. Entretanto, enfrentavam dificuldades recentes. Todos os homens da vila foram convocados, restando apenas idosos e crianças. Ainda não entendiam o porquê, mas sabiam que os homens só eram chamados assim por motivo de guerra. Fazia mais de mês que Letto, o marido, havia partido.

Karina seguia a vida, trabalhando com as outras lavadeiras, mas era difícil. Sem homens para caçar, cortar lenha e transportar as peças, tinham que trabalhar dobrado. Letto e Karina ainda não tinham filhos, então ela ajudava as irmãs a cuidar dos seus.

Deusa Luna, lava vida
Deusa Marah, lava alma
Sol e Lua, não se esbarra
Hedryl guarda, nossa casa

Era cedo. Enquanto algumas mulheres ainda carregavam os cestos de roupa em direção ao rio, Karina já estava acomodada à pedra habitual. A água era muito fria àquela hora da manhã, mas todas já estavam acostumadas. Trabalhavam ao raiar do sol, o canto dos pássaros adultos e o piar dos filhotes esfomeados, em seus ninhos nos galhos das árvores. Hoje, porém, não havia canto; ninguém percebeu, mas os pássaros não estavam ali. Na verdade, nenhum ruído de nenhum animal. Apenas o som do rio correndo e caindo no grande Lago de Luna, ali perto.

A mais velha entre as lavadeiras ativas começava a perceber algo diferente. As águas do Rio Claro, sempre impecavelmente límpidas e cristalinas, pareciam turvas — como se alguma agitação no fundo do rio fizesse a lama subir. Aos poucos a água se tornou marrom, e então vermelha. Cor e cheiro de ferrugem. Ninguém, velha ou jovem, viu algo assim antes. Os deuses estavam zangados? Qual o motivo? O que fazer?

A resposta veio com o cadáver, flutuando rio abaixo. O primeiro de muitos.

Karina não pôde segurar um grito, que logo juntou-se a uma cacofonia de engasgos, choros e berros de terror. Vinham corpos e mais corpos, agora mais numerosos que a própria população da vila, muitos inchados, alguns despedaçados. Quem ousava olhar melhor, percebia trajes de batalha. Brasões de Ghondrian, Tarid, Ylloran. Todo um exército de morte, seguindo sua marcha final no rio sangrento, até a cachoeira e o lago mais adiante.

Ao longo do dia, os corpos continuavam chegando. Muitas mulheres ali ficaram, na tentativa vã de encontrar algum parente ou conhecido. O Lago de Luna, a Deusa da Vida, era agora um cemitério. A morte tomava seu espaço.

A batalha havia chegado.

* * *

Akin estava na estrada há mais de uma semana. Seguia para Tarid, pequeno reino vizinho, em busca do templo local de Tanna-Toh. Outrora seus sacerdotes frequentavam o Templo da Divina Família, mas agora suas visitas escasseavam, bem como quaisquer outros clérigos. A guerra mudou tudo.

Mas uma coisa não poderia mudar. Clérigos de Tanna-Toh são os maiores caçadores, investigadores e defensores do conhecimento. Jamais deixam pergunta sem resposta, mistério sem solução. Akin ansiava por sua ajuda. E a esta altura, também ansiava por companhia.

Nunca se sentiu tão sozinho. Com a guerra, as estradas para Tarid estavam vazias; nenhuma caravana, nenhum mercador, nenhum soldado. Desde que partiu de Ghondrian, sua única companhia era Joaninha, a mula recém-comprada; suas economias não bastavam para um cavalo. Joaninha era uma mula velha, de pelagem avermelhada e manchas escuras, daí o nome. Apesar de tudo, era forte e não muito teimosa. Ainda assim, Akin estava ansioso por chegar logo ao templo e ver pessoas reais, que não estivessem somente em sua cabeça.

Os sonhos não cessaram. Todas as noites, a mesma cena. A bela mulher de joelhos, petrificada, ostentando uma bacia, onde se via uma jovem lavando roupa em um rio vermelho. Akin já sabia estar sonhando; às vezes tentava intervir, tentava fazer perguntas, descobrir mais. Só conseguia despertar assustado, aos gritos, deixando Joaninha inquieta. Qual o significado daquilo tudo? Decidiu apenas seguir.

Sabia estar perto. Com o sol alto, imaginava chegar no meio da tarde. Decidiu parar, alimentar Joaninha e descansar um pouco. Não era habituado a estar sentando no lombo de um animal por tanto tempo, as pernas e traseiro doíam. Procurou um lugar com sombra à beira da estrada. Satisfeito com uma árvore de copa larga, acomodou-se.

Tomou um pedaço generoso de pão, mastigando enquanto a mula farejava algum capim. Mal prestava atenção ao que fazia, a mente voando em mistérios. Terminou de comer, bebeu um gole d'água, deu um pouco para Joaninha. A tarde estava quente, mas um vento fresco amenizava o calor. Recostado no tronco, fechou os olhos e adormeceu.

* * *

Uma mulher de joelhos. Estava petrificada. Mãos erguidas em súplica. Segurava uma bacia com água.

Akin foi em sua direção e olhou dentro do líquido. No reflexo, via uma jovem mulher, lavando roupas em um rio de águas vermelhas. Ao redor, um clarão súbito. Viu-se cercado por chamas.

— Corra, Akin!

* * *

Acordou assustado, olhando ao redor. Tudo parecia normal. Ainda estava sob a árvore frondosa, Joaninha ainda procurava algo para beliscar no chão. Quanto tempo se passou? Não muito, o sol estava quase no mesmo ponto. Mas, olhando para o céu, percebeu pontos brancos que flutuavam, como neve. Um deles pousou em seu braço. Quando tocado, desmanchou-se.

Akin entendeu que eram cinzas.

"Corra, Akin!" lembrou-se do sonho.

Apressado, saltou sobre a mula e correu na direção de Tarid, tão rápido quanto a mula podia. Quanto mais distância percorria, mais cinzas caíam. Já conseguia ver fumaça ao longe. Forçava o animal, mas Joaninha atingia seu limite, desacostumada a longas corridas.

— Divina Serpente, olhe por nós, ajude-nos com sua força — sussurrou Akin em prece.

Por um momento, Akin temeu não ser ouvido. Temeu que a orgulhosa Deusa da Força recusaria conceder sua dádiva a um animal. A Divina Serpente, no entanto, foi generosa. Joaninha bufou, seu corpo ficou mais robusto, suas pernas mais grossas, e seu galope acelerou. Akin teve de segurar firme para não cair, nunca havia cavalgado tão rápido!

Logo já conseguia ver uma grande construção em chamas. Seu coração quase parou ao discernir, na decoração restante, o símbolo sagrado contendo a pena e o pergaminho: era o templo de Tanna-Toh.

Reduziu o galope, aos poucos. Passava por pessoas em fuga. Camponeses, soldados, outros acólitos. Desmontou, incrédulo, paralisado. Estava perto o bastante para receber uma forte onda de calor quando a estrutura desmoronou.

Tudo acabado. Havia depositado toda sua esperança ali, naquela viagem, naquele templo, e agora estava tudo perdido. Um vazio penetrou sua mente, não conseguia pensar. Mal percebia a passagem do tempo, vidrado nas chamas que terminavam de consumir sua esperança.

Ainda demoraria um pouco para sentir a dor.

Lancinante, cruel. Uma flecha perfurando o ombro direito. Quando veio parar ali? Voltando à realidade, enfim percebeu estar em meio a um combate. Soldados lutando, espadas atingindo escudos, flechas zunindo alto. Em seu choque, nem havia lhe ocorrido imaginar que o templo foi destruído por um *motivo*. Pela *batalha*.

Revendo prioridades, deixou de lado os insondáveis mistérios divinos para buscar algum abrigo. Agachou-se, tentando não ser atingido novamente, engatinhando. Havia uma casa perto. Logo seria tomada pelo fogo também, mas não tinha escolha.

Empurrou a porta, entrou. Já percebia chamas próximas. Mesmo assim, gelou de medo ao encontrar um homem posicionado à janela. Empunhava um arco e flechas.

— Entre logo, padre! Feche essa porta!

Akin não pareceu ouvir, o ombro latejando, os olhos ainda presos ao temido arco.

— Essa flecha não é minha! — o arqueiro entendeu rápido o motivo da hesitação. — Venha, temos que sair pelo outro lado.

Havia mesmo uma porta nos fundos da casa. Mas Akin, perdido, desesperançado, não encontrava qualquer razão para confiar no estranho e abandonar o esconderijo.

— Vamos, eu já disse! — O homem tomou Akin pelo braço bom. — A casa não vai aguentar!

Sem oferecer resistência, que nem seria de qualquer valia contra o robusto guerreiro, Akin cedeu.

Saíram pela porta, o estranho guiando o acólito pelas vias estreitas, encobertas por fumaça. Percorriam ruelas e becos, buscavam posição segura, esperavam, prosseguiam. Evitavam

os focos de batalha, passavam por numerosos soldados sem ser notados. Não fossem a dor e desespero entorpecendo seus pensamentos, Akin teria entendido quão habilidoso era o arqueiro desconhecido. Por fim, deixaram a cidade devastada, alcançando a floresta próxima.

— Joaninha — alarmou-se Akin, súbito. O estranho não entendia. — Minha mula.

— Se estiver solta, saberá se cuidar. Vamos!

Seguiram mata adentro. O arqueiro parecia ainda mais desenvolto nas árvores que nas ruas. Localizou um bom esconderijo nas folhagens. Então parou.

— Deixe-me ver seu ferimento.

— Posso cuidar disso. Preciso apenas que remova a flecha — pediu Akin.

Ainda que receoso em agravar a ferida, o arqueiro arrancou a haste com um movimento curto e ligeiro. Akin não conteve um grito de dor. Recobrando-se, pousou a mão sobre o próprio ombro. O arqueiro não deixou de notar que a outra mão tocava o que parecia ser uma medalha em um colar de couro.

— Luna, retome minha saúde, eu lhe peço.

A infinita bondade da Deusa da Vida não demorou a alcançar o devoto. Após um breve brilho dourado, dor e ferimento não mais existiam.

— Um sacerdote de Luna, então? — concluiu o estranho, identificando o símbolo sagrado no amuleto. — Mas ouvi dizer…

— Ouviu certo. Apenas mulheres podem servir a Luna. Mas minha ordem escolheu servir todo o Panteão. Quanto a este amuleto, foi um presente.

Meneando a cabeça, o arqueiro aceitou a explicação sem pensar mais no assunto.

— Como quiser, padre. Agora que está em segurança, tenho que ir. Voltar para minha esposa. Desisto desta batalha imbecil.

— Se fizer isso, não será um desertor? — Akin perguntou, apenas para se arrepender em seguida. Acusava alguém que acabou de prestar-lhe ajuda.

— Não importa. Em breve, não restará mais nada pra mim aqui. Quero estar com minha mulher, só isso. Começar vida nova em outro lugar. Vamos servir a um lorde qualquer. Todos precisam de um caçador e uma lavadeira — o estranho falava para o nada enquanto fazia planos.

Um arrepio percorreu o corpo de Akin.

— Disse que sua mulher é *lavadeira?*

— Sim. Moramos em Foz do Claro, na fronteira de Tarid. Nossa vila é famosa na região por sua roupa limpa.

Concluindo ser péssima ocasião para falar em visões enigmáticas dos deuses, Akin buscou alguma desculpa.

— O templo que eu procurava foi destruído. Também não há mais nada para mim aqui. Deixe-me ir com você.

— Pois bem. Não sou assim tão tolo para recusar a companhia de um devoto que recebe milagres!

— Sou Akin.

— Sou Letto.

Definitivamente dispostos a partir, deixaram as folhagens. Algo moveu-se na trilha logo à frente, vindo em sua direção. Letto pousou uma flecha na corda, retesou o arco e aguçou a vista.

A coisa tinha pelagem avermelhada, manchas escuras, grandes orelhas, e algumas bolsas pendendo nos flancos.

— Joaninha! — disse Akin.

Letto baixou o arco e guardou a flecha.

— Agora entendi. Joaninha! — Deixou escapar uma breve risada e, com um carinho exagerado, se aproximou da mula. — Tem pernas fortes. Um bom animal, dá pra sentir.

Akin sorria, aliviado. Só então percebeu o quanto havia se apegado à velha mula.

— Obrigado, Allihanna! — agradeceu à Deusa dos Animais, em sussurro.

* * *

Os cadáveres tinham se amontoado no Lago de Luna, onde desembocava o Rio Claro. O fedor era horrível, vários dias haviam se passado desde a chegada dos corpos. Uma festa para os vermes, moscas e corvos. Karina não sabia o que fazer. Muitas lavadeiras haviam

partido, ainda que temendo os combates. Algumas ficaram, agarradas à esperança, orando pelo retorno dos maridos. Mas uma coisa era certa; a guerra chegou, e em breve também golpearia a pequena vila de Foz do Claro. Era questão de tempo.

Sua irmã partiu no dia anterior, com um grupo de outras mulheres e seus filhos. Karina persistia, ainda não era hora de ir, não sem Letto. As mais idosas decidiram ficar; foram vidas inteiras ali, eram parte da vila. Se Foz do Claro deixasse de existir, elas também deixariam.

Era noite, Karina estava diante da cabana. Sentada na pequena varanda, trançando fios, apenas chorava. Chorava por tudo. Pelos mortos, pela guerra, pelas amigas que se foram, por Letto, principalmente por ele. Suplicava aos deuses que o trouxessem de volta.

Perdida em tristezas e pensamentos distantes, quase não percebeu um movimento ao longe. Na direção do lago.

Quando finalmente olhou, viu que algo se erguia lento, a silhueta na noite lembrando algum animal. O coração disparou. Na eternidade de um momento, não decidia entre avisar as outras ou fugir. Acabou correndo para dentro da cabana — e a coisa percebeu, acelerou, veio saltando em sua direção. Karina fechou a porta em tempo, prendendo-a com o corpo. Um baque forte na madeira, arranhões, e um grito feminino ao longe. Karina mal conseguia respirar de tanto desespero. Mais vozes distantes, algumas próximas. Os ataques à porta cessaram, a criatura parecia ter desistido de Karina. Tomando coragem, arriscou abrir uma fresta e olhar. Mas era horrível demais.

A vila foi tomada por monstros. De corpos humanos, mas movendo-se em quatro apoios, feito bichos. Dentes longos e pontiagudos, pele corroída, olhos vazios e negros. Matavam todas na vila.

Karina fechou a porta novamente, cobrindo a boca para não gritar. Lembrou-se de uma história contada por Letto. Os falecidos não eram enterrados ou queimados apenas por tradição religiosa, mas para evitar os *carniçais* — que farejam e se alimentam dos mortos. O Lago de Luna era agora um grande banquete para esses mortos-vivos.

Amaldiçoou-se por não ter ido embora com a irmã. Não podia ficar ali esperando para ser devorada, precisava fazer alguma coisa. Arriscou nova olhadela pela fresta. Conseguiu

contar três criaturas, agora se distanciando, procurando presas em outro ponto da vila. Era o momento de tentar algo.

Saiu pela porta, deu a volta na cabana. Rumava na direção oposta aos monstros, colada às paredes. Quanto mais avançava, mais as pernas queriam correr — até que, ao dobrar uma esquina apressada, viu-se frente a um carniçal prostrado sobre um corpo. Karina estacou, paralisada. Quando tentou recuar, as mandíbulas medonhas ergueram-se, escorrendo sangue e vísceras. Os olhos vazios fixos nela.

Com um gorgolejar medonho, o carniçal saltou sobre a mulher. Ainda no ar, recebeu uma flecha que trespassou sua cabeça. Caiu, imóvel. Karina, sem acreditar, ergueu os olhos arregalados para as figuras que surgiam ao longe. Era Letto, de arco em punho. Atrás dele, um jovem padre e sua mula.

Letto correu para a esposa, tomando-a nos braços.

— Estou aqui — ele disse.

— Precisamos ajudar as outras — alertou Akin, logo atrás.

Letto beijou Karina e correu para a vila, com o arco retesado. Akin olhava fixamente para a mulher, incapaz de disfarçar o espanto. Era ela em seus sonhos, a lavadeira do rio vermelho.

Enfim, tudo fazia sentido. Enfim, havia um propósito.

— Não vou deixá-lo sozinho — Karina disse, arrancando Akin de sua inércia. — Vamos ajudá-lo!

Correram. A vila já estava infestada de criaturas. Letto matava com seu arco. Corrida, esquiva, nova posição de tiro. Os monstros saltavam, tentavam alcançá-lo, ele os dizimava e evitava. Forrava as ruas com corpos crivados de flechas.

Mas havia limite para a habilidade — ou sorte — do caçador. Em algum momento, sua argúcia o traiu. Um carniçal chegou perto demais. Agarrou-se às suas costas, fechou a mandíbula terrível no pescoço.

— Não! — Karina, que acabava de reencontrar seu amor, temia perdê-lo para a morte.

Akin montou em Joaninha e seguiu em direção à luta. Com uma cabeçada certeira da mula, o carniçal foi arremessado longe de Letto, que agora estava de joelhos, sangrando

em profusão. Akin deixou a montaria e foi de encontro ao caçador.

— Luna, não permita que a morte vença — disse, tocando o pescoço dilacerado de Letto.

Um brilho quente e dourado nasceu de sua mão, correndo pelo corpo do caçador. O ferimento retraiu, secou, ainda que sem fechar por completo. Sentindo-se melhor, Letto acenou um agradecimento ligeiro e tratou de recuperar o arco, recuando em direção a Karina. Joaninha era uma tempestade de coices, cabeçadas e mordidas, lutava como um cavalo de guerra — bem menos elegância, muito mais coragem. Agora juntos, o grupo recuava.

À frente, as criaturas pareciam ainda mais numerosas. Atrás, o lago de corpos podres. Tinham que sair dali, ou morreriam.

Os carniçais circundavam o grupo, recebendo flechas e coices, sem cessar seu avanço.

Akin ergueu o cajado com ambas as mãos.

— Vigilante , traga sua luz dourada dos céus, afaste o horror da noite, afaste a morte, eu imploro!

Ainda que distante, ainda que afastado de seu domínio, o Deus Sol ouviu a prece. E o cajado de Akin brilhou com pura e cegante luz do dia.

Os carniçais guincharam estridentes, recuando, cobrindo os olhos vazios. Suas peles podres fumegavam. Muitos fugiam aos saltos trôpegos. Outros caíam.

— Como estão? — Akin perguntou, o cajado ainda erguido.

— Estou… bem… — Letto não terminou a frase, fraquejou e tombou.

A cura mágica de Luna não foi suficiente. A ferida medonha voltava a sangrar, o caçador logo perderia a consciência.

Mas Akin mal conseguiu dar atenção ao problema. A mula disparou a zurrar e bufar, agitando o focinho em direção ao lago, chamando atenção para algum perigo. *"Que mal poderia ser ainda maior que este?"*

A resposta veio como uma explosão sob as águas fétidas. Podridão choveu ao redor, corpos foram lançados longe. Algo emergiu do lago, algo pleno de selvageria e violência. Algo *imenso.*

O monstro lembrava uma lagarta, mas impossivelmente vasto, maior que várias cabanas. O corpo anelado sacolejava, a carne mole pulsando visível sob a pele transparente. Onde deveria haver cabeça, uma massa de tentáculos famintos, agitados, buscando alcançar tudo em volta.

— Verme da carniça — Letto ainda conseguiu dizer, quase sem forças.

Akin reconheceu o nome, chegou a ler sobre aquele tipo de criatura no templo. Mas nunca soube que podiam ficar tão *grandes*.

— Precisamos fugir — alertou Akin.

— Não vou deixá-lo! — Karina se agarrou ao marido.

Antes de qualquer reação possível, um tentáculo — deslizando muito mais longe do que parecia capaz — alcançou um tornozelo. Karina ainda teve tempo de gritar, antes que o veneno paralisante fizesse efeito. O rosto agora preso em uma máscara de horror, Karina foi derrubada e arrastada pelo chão, na direção do monstro.

Fazia sentido. Havia um propósito.

Tomado de certeza como jamais experimentou na vida, Akin empunhou o cajado e disparou em corrida na direção da besta.

— Divina Serpente, que sua força seja a minha!

Sentindo que a Deusa da Força ouvia, a energia divina inchando seu corpo, o acólito usou as pernas agora poderosas para saltar, quase voar. Desceu pesado sobre o corpanzil do verme, cravando o cajado logo atrás da suposta cabeça, enterrando a arma quase por inteiro.

A coisa repulsiva pulsou e chiou estridente. O tentáculo chicoteou, jogando Karina longe, inconsciente, à beira do lago. Akin ainda segurava firme o cajado, sacolejando, desfazendo órgãos internos. O verme agora tentava alcançá-lo com os tentáculos paralisantes — até receber uma flecha certeira no olho minúsculo, mal visível entre as dobras de carne repugnante. Longe dali, após reunir as últimas energias para aquele último tiro, Letto sorriu e enfim tombou. Carniçais rastejavam em sua direção.

Enlouquecida, a fera começava a recuar de volta para o lago. Mas Akin não estava disposto a permitir que voltasse outro dia. Desenterrou o cajado, saltou, ficou frente à coisa. Discerniu a bocarra em meio à agitação frenética dos tentáculos. Estocou com toda a força.

Em meio à viscosidade pulsante, sentiu algo pequeno e duro rompendo-se. E o monstro, que era puro latejar raivoso, aquietava e morria.

Enquanto a massa escorria de volta ao lago, Akin arfava. Olhou em volta, procurou pelos outros. Letto já havia desaparecido sob as garras e presas dos carniçais. Procurou Karina no ponto onde caiu, perto da margem. Onde estava? Enfim viu-a perto da floresta, para onde foi arrastada pela mula. Joaninha cutucava com o focinho, sem resultado.

Akin se aproximou e a examinou. Respiração fraca, costelas quebradas, o pescoço em um ângulo não natural. Morta.

Verteu lágrimas. Não poderia acabar assim. *Havia* sentido. *Havia* propósito.

Levou uma mão ao próprio peito dolorido, resvalando o medalhão presenteado por Sinclair. Era a resposta. Retirou, colocou cuidadosamente à volta do pescoço quebrado de Karina.

Nada acontecia.

Já terminando de devorar Letto, os carniçais aos poucos voltavam sua atenção aos poucos vivos na cena.

— Por favor, Luna! Seu devoto implora!

Quase chegando ao terrível limite que faria sua fé fraquejar e falhar, Akin percebeu o brilho. O maravilhoso brilho dourado.

Karina convulsionou, inspirou com força, como se pela primeira vez. Ergueu-se, tonta, confusa. Ainda não ciente da perda.

Os monstros espreitavam, rastejavam rentes ao chão, como felinos prontos para saltar e matar.

Akin soube o que fazer.

Levou a aturdida Karina até a mula, acomodou-a em sua sela. Uma breve carícia no animal, então dois tapas no lombo. Ainda que hesitante, Joaninha entendeu e obedeceu. Cavalgou com a mulher para longe, em segurança.

Akin não deixaria que fossem farejados, seguidos. Com o que restava da força da Divina Serpente, atirou-se contra os carniçais. Lutou noite adentro como nenhum devoto da Família Divina jamais lutara. Agradou alguns deuses, desgostou outros.

Morreu. Com propósito.

* * *

Meses haviam se passado. A maior de todas as batalhas, a Grande Batalha, enfim acabou. Os derrotados foram exilados, expulsos para a selvagem Arton-norte.

Na caravana, Karina seguia ao lado de Joaninha, que trazia no lombo um cesto com um bebê. Como ela e Letto haviam planejado, a criança havia recebido parte do nome de ambos os pais do casal.

Roramar, pai de Letto. Pruss, o sobrenome de Karina.

* * *

Longe dali, uma mulher petrificada, não mais de joelhos. De braços abertos, recebeu Akin.
Obrigada, herói! — Valkaria disse.
Guiando-o, mostrou seu novo lar.

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

ATAQUE DOS TUBARÕES!

Muitos filmes de terror tem como tema o ataque (ou ataques) de um animal comum, cujo perigo as pessoas subestimam. Ou um espécime maior que o normal, com mutações que o tornam mais agressivo. Ou talvez um grupo de animais que se tornam perigosos por terem sido modificados. Esse tema é chamado de *Nature vs. Men* (Natureza contra o Homem) ou *Nature's Revenge* (Vingança da Natureza).

Grandes (e assustadores) produções foram feitas com esse tema, mostrando ao público há muito bicho por aí capaz de matar e comer gente com muita facilidade. Exagerado ou realista, é um subgênero do terror que até hoje leva muita gente às salas de cinema. Mas, de todos os animais que espalham sangue na tela, nenhum tem mais destaque ou gerou mais filmes do que o tubarão.

Tubarões podem ser considerados os monstros favoritos do cinema. Monstros reais, que já vêm com vários elementos necessários no pacote: vivem no mar — um ambiente inóspito para humanos —, têm dentes afiados, olhos frios, são conhecidos por comer gente... e são fáceis de fazer em programas de computação gráfica.

Pode parecer estranho hoje, mas tubarões nem sempre tiveram essa fama. Antes, eram considerados apenas... peixes, e como tudo mundo sabia, peixes não fazem mal para ninguém. Dois eventos mudaram isso: o primeiro foi um bizarro ataque de tubarão em New Jersey, em 1916, em que quatro pessoas morreram e uma ficou ferida. New Jersey é um estado norte-americano com um litoral extenso e muito frequentado — suas praias e resorts eram famosos como opções de feriado e diversão. Só que entre o dia 1° e 12 de julho daquele ano, os ataques afastaram milhares de pessoas das praias. Até então, tubarões não eram adequadamente estudados e o grande público não sabia direito o que eram. De repente, os jornais mostravam para praticamente todos nos EUA imagens dos restos de pessoas devoradas por um tubarão.

Os ataques de tubarão na costa de New Jersey ficaram marcados na história do país, um dos poucos ataques de animal a gerar um pânico em largam escala. Tamanha foi a sua repercussão, que a caça a tubarões na costa leste dos EUA teve que ser controlada para não causar maiores danos à população marina da região.

O verdadeiro responsável pelos ataques não foi encontrado (acredita-se) e especialistas atuais acreditam que pode ter sido um tubarão branco ou um tubarão de cabeça chata que tenha se perdido e parado na região, atacando alvos não habituais por falta da comida a que estava acostumado.

O escritor **Peter Benchley** era fascinado por tubarões, apesar de não saber absolutamente nada sobre eles além do que a cultura popular lhe havia ensinado (mal). Inspirado pelos ataques de tubarão da costa de New Jersey, apresentou para uma editora a ideia de um livro sobre um grande tubarão branco que ataca uma cidade litorânea na abertura da estação de férias e é caçado por um grupo de autoridades e especialistas. Esse livro chama-se *Tubarão* (*"Jaws"* no original) e foi o segundo evento que concretizou a fama de tubarões como os maiores monstros comedores de gente dos oceanos no mundo todo.

O livro foi um imenso sucesso, mesmo com uma premissa simples e um dos finais mais sem graça possível, que funciona bem no livro e foi mudado para o filme. Lançando em fevereiro de 1974, o título chamou a atenção do diretor (na época pouco conhecido) **Steven Spielberg**, que o adaptou em um dos melhores filmes de sua carreira (e da história do cinema). A conturbada produção, com falta de dinheiro para... tudo, com um tubarão mecânico que dava problema em todas as cenas, personagens cortados e filmagens atrapalhadas pelo mau tempo, acabou se tornando uma das maiores bilheterias de um filme de terror e um marco nos filmes de Natureza contra Homem.

Daí para frente, tubarões figuraram como monstros principais e coadjuvantes em uma infinidade de filmes. Alguns são realmente bons (além de *Tubarão*), enquanto outros são terríveis, com ideias idiotas e produções fracas. Com o avanço da tecnologia de computação gráfica, e a facilidade de se fazer efeitos especiais não tão especiais assim, muitas produtoras apostaram no absurdo de ter, na dúvida, tubarões em qualquer situação.

Além do simples fato de um tubarão atacando já ser assustador e por si só poder ser a base de um filme, alguns usam os bichos de formas improváveis. Tubarões já foram usados em experiências para aumentar sua inteligência, seu tamanho, versões pré-históricas revividas, misturados com seres humanos, transformados em zumbis, vampiros, fantasmas, possuídos por demônios, montados como monstros compostos no estilo Frankenstein, colocados em água doce, no gelo, em avalanches, nas areias do deserto e até em tornados.

O mais irônico desse assunto é que, estatisticamente, tubarões não são tão perigosos assim. Claro que um ataque de um tubarão é horrendo, sangrento e pavoroso, causando enormes danos à vitima, ou mesmo a morte, mas são raros e só acontecem em situações específicas. Dados mostram que, por ano, o número de ataques fatais de tubarões a seres humanos fica entre 4 a 6. Por *ano*. Para se ter uma ideia, o número de ataques fatais por ano à seres humanos por vacas e cavalos fica por volta de 8 a 10, e o animal campeão em causar mortes de pessoas, com o impressionante número de 10.000 ocorrências, é o cachorro. Isso mesmo, cães matam 1.667 vezes mais gente por ano que tubarões. Quero ver alguém fazer um filme sobre um tornado com cães assassinos!

Bons filmes de tubarão (além de *Tubarão*)

Morte Branca em Água Azul (Blue Water, White Death, 1971) – Um documentário anterior ao megassucesso de Steven Spielberg, que tentava mostrar o elusivo tubarão branco em seu habitat natural, mas que acabava mostrando o quão perigoso e monstruoso ele é, caindo um pouco para o sensacionalismo. O curioso é que a equipe que fez esse documentário forneceu as imagens reais de tubarão branco para o filme de Spielberg.

Mar Aberto (Open Water, 2003) – Baseado no desaparecimento real de um casal de mergulhadores foi acidentalmente deixado pelo barco que promovia o mergulho. O filme segue a mesma história, só que o casal percebe que, além de estarem sozinhos no meio do mar, tubarões estão se aproximando. Desesperador, um filme de produção simples e eficiente, que chegou até mesmo a usar tubarões reais nas filmagens.

Perigo em Alto Mar (The Reef, 2010) – Um grupo de amigos está velejando para Indonésia, mas o barco vira perto da Grande Barreira de Corais e eles precisam chegar até uma ilha, que seria a melhor forma deles sobreviverem. Infelizmente, surge um tubarão branco no meio do caminho que começa a atacar o grupo. Também é (vagamente) baseado numa história real.

Medo Profundo (47 Meters Down, 2012) – Duas garotas vão fazer *cage diving*, uma modalidade de mergulho dentro de uma gaiola de metal, para poder ver de perto e em segurança tubarões grandes e perigosos. Mas o mecanismo de suporte quebra, e a gaiola com as duas mergulhadoras cai no fundo do mar, 47 metros abaixo (o título original do filme). As duas protagonistas precisam encontrar uma forma de escapar, mesmo cercadas por tubarões perigosos e com o oxigênio acabado. Acabou de sair uma continuação chamada *Medo Profundo: o Segundo Ataque* (*47 Meters Down: Uncaged*).

Bait (2012) – Depois de uma tempestade imensa, seguida de um tsunami, um grupo de pessoas fica presa em um supermercado inundado, daqueles bem grandes, com dois andares. O problema fica ainda pior quando eles descobrem que um enorme tubarão branco também ficou preso no mercado alagado, no andar térreo, impedindo a saída. Mesmo tendo sido lançado em 3D, é um bom filme com ideias... interessantes.

Águas Rasa (The Shallows, 2016) – Uma surfista é atacada por um tubarão branco a menos de 200 metros da costa, e o filme todo mostra a batalha dela para escapar do tubarão e chegar em terra firme. Apesar da premissa simples, o filme é tenso e aflitivo, prendendo o espectador desde o começo.

E filmes para jogar de volta ao mar...

Sharkman (2005) – Para salvar seu filho de um câncer, um cientista faz uma experiência com tubarões (imunes ao câncer, um fato real). Claro que a experiência dá errado e cria um híbrido de humano e tubarão, que permite ao filme nos mostrar o monstro caçando pessoas no mar e nas florestas da ilha, como o Jason de *Sexta-Feira 13*.

Shark in Venice (2008) – Tubarões atacam no canais de Veneza, aqueles em que mal cabe uma gôndola. Filho investiga o desaparecimento do pai que mergulhou nos canais e descobre uma trama envolvendo tesouros antigos, a máfia e... tubarões.

Mega Shark vs Giant Octopus (2009) – Durante uma perfuração marinha, dois animais marinhos pré-históricos são soltos, um tubarão gigante e um polvo gigante, que imediatamente retomam a luta que estavam travando. E mais, saem atacando o novo cenário que encontram, fazendo coisas absurdas, como destruir pontes imensas e atacar um avião comercial. Mais comédia do que qualquer outra coisa.

Jaws in Japan (2009) – Uma tremenda picaretice envolvendo um tubarão com DNA alterado, com partes de um megalodonte, que o tornam gigante e fazem com que saiam matando o povo. O tubarão em questão só aparece no final do filme.

Mega Shark vs. Crocosaurus (2010) – O tubarão gigante agora enfrenta... um crocodilo gigante (e pré-histórico, claro)! Não tem lá muito mais história que isso.

Dinoshark (2010) – Um filhote de tubarão pré-histórico cresce e vira um monstro gigante que ataca o litoral do México. É tanta coisa errada pra justificar o monstro que nem dá pra citar aqui.

Sharktopus (2010) – O governo, por algum motivo que me escapa a compreensão, cria um híbrido de tubarão e polvo, pra combater terroristas (hein?). O bicho escapa do controle e sai matando. Produção trash, com o genial **Roger Corman** envolvido.

SuperShark (2011) – Outra empresa de perfuração marinha solta acidentalmente um tubarão gigante pré-histórico, que ataca, entre outros, um concurso de biquini. O tubarão não se limita ao mar, e dá uns rolês na praia seca também.

Snow Shark: Ancient Snow Beast (2011) – Um grupo de biólogos vai investigar uma lenda e desaparece. Doze anos depois, a tal lenda (de um tubarão das neves) ressurge e ataca... pessoas numa montanha com neve. Isso mesmo, sem maiores explicações, o bicho só existe e pronto.

Tubarões da Areia (SandSharks, 2012) – Tubarões evoluíram para nadar na areia e uma pequena cidade costeira enfrenta essas monstruosidades. Alguém não entendeu direito o conceito de "evolução" aqui...

Jurassic Shark (2012) – Companhia de petróleo inadvertidamente solta um tubarão pre-histórico preso no gelo. E ele sai comendo geral.

Ataque do Tubarão Mutante (2-Headed Shark Attack, 2012) – Grupo de pessoas bonitas fica preso num atol e é atacado por um tubarão de duas cabeças. Nem **Carmen Electra** de biquini salva esse filme, que teve continuações, com tubarões de 3, 5 e 6 cabeças.

O Tubarão Fantasma (Ghost Shark, 2013) – Depois de ser morto por um grupo de caipiras, o espírito de um tubarão branco busca vingança, atacando em qualquer lugar que tenha água, incluindo... banheiros.

Avalanche de Tubarões (Avalanche Sharks, 2014) – Um concurso de biquini (numa estação de ski, o que já é estranho para caramba) é atacado por uma avalanche que traz... tubarões da neve.

Mega Shark vs. Mecha Shark (2014) – Depois dos ataques e confrontos envolvendo um tubarão gigante, o governo tem a genial ideia de construir um tubarão mecânico para enfrentar o megatubarão. O troço mecânico sai do controle e começa a destruição.

Roboshark (2015) – Um tubarão morde uma nave alienígena e se transforma em um tubarão ciborgue. Sim, fizeram um filme com essa trama.

Tubarões Zumbi (2015) – Grupo de amigos em férias enfrenta um tubarão experimental que se tornou... zumbi.

Sharktopus vs. Whalewolf (2015) – Um cientista mistura os gene de uma baleia com os de um lobo, criando uma monstruosidade chamada Whalewolf. Para enfrentar isso, ninguém melhor que o híbrido de tubarão com polvo, né?

Mega Shark vs Kolossus (2015) – Ao procurar uma nova fonte de energia, a Rússia desperta o Kolossus, um robô gigante feito para ser uma arma para a Guerra Fria, mas que não deu certo. O robozão sai destruindo e, coincidentemente, um megatubarão aparece ao mesmo tempo e os dois acabem se enfrentando.

Piranha Sharks (2016) – Tubarões são misturados com piranhas, mas de tamanho pequeno, para serem peixes exóticos de aquário. Claro que essa ideia errada foge de controle, os peixes escapam dos aquários e causam destruição em cardume, matando gente.

Sharknado (2013) – Esse filme tem a premissa bizarra de um tornado que passou no mar e veio trazendo centenas de tubarões que atacam tudo no caminho. Há um herói que combate o "estranho fenômeno meteorológico" e subtramas que não fazem sentido. Fez um sucesso absurdo, tanto que várias celebridades americanas se ofereceram para participar das continuações. Até o momento, foram feitas cinco sequencias, que incluem até profecias egípcias e viagens no tempo. Um sétimo filme da série já foi anunciado.

ROGERIO SALADINO

ENCONTRO ALEATÓRIO

Mostrando que RPG não tem tamanho, novos autores minimalistas trazem sistemas em panfletos

QUANDO MENOS É MAIS

Tenho certeza que em algum momento de sua trajetória, como jogador ou jogadora de RPG, você já se perguntou "o que eu realmente preciso para jogar RPG?".

Talvez você tenha chegado a essa pergunta no início da sua jornada, ao conhecer o primeiro RPG e se interessar pelo hobby, ou mesmo depois de anos jogando e acumulando diversos livros que, mesmo quando lidos, nem sempre chegam a ser utilizados diretamente em sua mesa de jogo.

Pensando nisso, quero apresentar a vocês um movimento que tem ganhado força na cena de desenvolvimento de jogos de RPG: os jogos minimalistas, mais especificamente, os jogos de "uma página".

A ideia aqui é vencer as barreiras financeiras e de entendimento de um conjunto extenso de regras para ir diretamente ao jogo usando o mínimo necessário para que ele funcione e promova a experiência desejada.

Era uma vez um livro-jogo

Dando alguns passos para trás, um dos sistemas mais minimalistas de RPG que eu tive oportunidade de conhecer é também um dos mais antigos e foi "porta de entrada" para muitos jogadores que iniciaram no hobby nos anos 80/90 aqui no Brasil. Estou falando do sistema utilizado nos livros -jogos de **Ian Livingstone** e **Steve Jackson**, conhecidos aqui no Brasil como *Aventuras Fantásticas* (*Fighting Fantasy* no original, **uma coleção atualmente lançada pela Jambô**) e que teve sua versão para jogar na mesa com grupos chamada *Dungeoneer*.

O sistema dos livros-jogos (com algumas variações de livro para livro), se resumia a dois atributos: Habilidade e Sorte e você usava alguns d6 para realizar seus testes. Como o jogo e a história a ser narrada estavam ambos no próprio livro, sem a necessidade da figura de um Mestre/Narrador, tornava-se muito simples entender a dinâmica do sistema e partir você mesmo direto para a ação enquanto lia o livro. É interessante observar que as variações do sistema em cada livro-jogo tinham a função de traduzir melhor a experiência projetada no formato de regras, coisa que tentamos a todo momento alcançar no game design atual.

Apesar desta possibilidade simples e promissora, não podemos esquecer que os RPGs derivam diretamente dos wargames, e foram criados para solucionar um aspecto particular que não era coberto pelas regras. Este contexto promoveu, ao longo do crescimento e desenvolvimento do hobby, a sistemática complexificação das regras a medida que naturalmente eram adicionadas mais possibilidades e formas de abordar o RPG. A cada nova edição de um RPG consagrado ou um título novo que chegasse arrebatando os corações trevosos dos jovens, era evidente um interesse em ampliar elementos mecânicos e inserir mais regras para resolver os mais variados tipos de situações.

Além disso, o componente financeiro foi incorporado quando o RPG tornou-se um "negócio de vender livros" e a dinâmica de "suplementação" (livros que não eram obrigatórios, mas adicionavam elementos e possibilidades ao conjunto original), criou um verdadeiro arcabouço de regras e materiais, ficando ainda mais complexo entender o que você realmente precisa para jogar. E sim, se você quiser jogar os jogos mais populares e consagrados, vai acabar desembolsando uma boa grana para ter o básico, que às vezes não se resume a apenas um livro.

A nossa sorte é que RPG é um conceito "guarda-chuva" e existem inúmeras outras maneiras de se aproveitar esta prática, como é o caso dos jogos minimalistas.

Uma ideia nova, mas não muito

Lá pelos, já longínquos, anos 2000, um grupo de entusiastas e game designers de RPG iniciou um movimento c ntracultural, promovendo ideias e debates, com o auxílio dos fóruns de internet, sobre novas abordagens e possibilidades para o RPG. Diversos autores começaram a propor jogos diferentes do que o público estava acostumado, investindo mais na abstração de conceitos, na formatação de mecânicas e em experiências mais focados, diminuindo a necessidade de múltiplos sistemas e subsistemas. Não é minha ideia aqui tratar desse movimento, até porque ele tem muita história e controvérsia, mas apontar a gênese dos autores que viriam a propor a abordagem de jogos minimalistas.

John Harper, autor de diversos jogos independentes, sendo ***Blades in the Dark*** um dos mais famosos (**e, no Brasil, *Lady Blackbird***), tornou-se conhecido por criar e distribuir diversos jogos de uma página aproveitando-se das mecânicas de *Apocalyse World* criado por **Vincent Baker** e do movimento *"Powered by Apocalypse"* (nome dado aos jogos baseados nesse conjunto de regras). É claro que existiram muitos outros designers que produziram jogos minimalistas antes de Harper, mas escolhi destacá-lo por dois motivos: 1) A maioria de seus jogos de uma página funcionava bem para a proposta, 2) Ele usou seus jogos mínimos para construir sua comunidade de fãs.

Obviamente estou ciente que existem muitos jogos simplificados, pensados como um "Módulo introdutório" para que novos participantes desenvolvam interesse pelo hobby, mas creio que este tipo de jogo de uma página propicia também uma possibilidade de experimentação de novas abordagens, pensando em pessoas que jogam sempre o mesmo tipo de jogo e estão interessados em novas experiências.

A esta altura você já entendeu as vantagens e porquê é tão interessante esse movimento de jogos mínimos. Então vamos falar um pouco da estrutura e como eles funcionam.

Tem tudo em uma folha mesmo?

Para quem não está familiarizado com os RPGs de uma página, a duas expectativas mais comuns são: "O jogo deve ser muito simples a ponto de ser desinteressante" ou "o jogo não vai abordar tudo que eu preciso e vou ter que criar algumas coisas". Ambas não são verdadeiras.

Na prática, o que viabiliza um jogo de uma folha não é sua negligência a um conjunto de regras ou a simplificação extrema a ponto de tornar tudo desinteressante. Este tipo de jogo brilha em dois aspectos distintos, mas igualmente importantes, que vão justificar a minha introdução falando de jogos menos tradicionais: abraçar a abstração e focar nas experiências.

Você pode abstrair o fato de seu personagem ser forte. Se na experiência do jogo for relevante que você saiba exatamente quanto de força o personagem tem (se o jogo possui lutas ou provações físicas), você vai indicar um atributo de força e o que você pode fazer com ele. No entanto, se você não precisa saber a força em específico, mas sim o quanto aquele personagem é determinado a concluir o que busca, você pode englobar toda as suas expectativas de força, constituição, vontade em um única abstração de "Determinação". Isso não diminui as possibilidades do jogo, mas faz com que as regras foquem naquilo que você realmente quer que seus jogadores e jogadoras se atenham durante a história. Usei aqui um exemplo bem bobo, mas o jogo não

precisa nem ter atributos ou dados. Eles podem lidar com os mais variados tipos de abstração que representam seu foco e mesmo assim serem competentes e apresentar uma complexidade bacana para impulsionar a história.

Como você consegue colocar todas as regras em um única folha, o procedimento na partida torna-se muito fácil, pois qualquer participante pode consultar rapidamente uma dúvida e ajudar o Mestre (quando ele existe) a gerenciar os desafios e impulsionar a narrativa. Basta imprimir uma folha para cada, como você faria para uma ficha de personagem e pronto, todos tem o jogo em mãos.

Some-se a isso o fato de você ter inúmeras possibilidade disponíveis gratuitas e *voilà*: Acabaram suas desculpas para não jogar RPG!

Garimpando jogos mínimos

Se eu fiz um bom trabalho, talvez agora você esteja minimamente interessado em conhecer alguns desses jogos minimalistas. Para sua sorte existem diversos deles já traduzidos em português e uma produção de autores nacionais incrível que você pode garimpar diretamente na comunidade **RPGs Minimalistas** no Facebook. Criada pelo Ilustrador **Bruno Prosaiko**, tem sido um local de disseminação e debates sobre esse tipo de jogo.

Uma outra dica, para quem quer ir a caça com as próprias mãos (e claro, se você domina a língua inglesa) é a **Pamphlet Dungeon Jam**, um concurso/iniciativa que ocorreu no início deste ano e reúne mais de 70 jogos em formato panfleto. Este formato tem se popularizado bastante entre os autores brasileiros (você pode inclusive encontrar vários deles nessas *jam*).

Para quem quiser saber quais as minhas recomendações, vou listar aqui uma galera que produz material em português e cuja produção admiro muito:

Se você está em busca de um jogo com complexidade, clima steampunk e uma pegada de ação, recomendo este que eu já chamaria de um "clássico" dos jogos de uma página: **Ghost Lines** de John Harper. É a semente que mais tarde se transformaria em *Blades in the Dark*, um jogo maior e mais pesado. Nem por isso você deve subestimar *Ghost Lines* pois ele tem tudo que você precisa para alcançar a experiência e, para ficar melhor, já foi traduzido pela comunidade!

Um criador contumaz de jogos de uma página, **Guilherme Gontijo** da Lantern's Faun, tem uma produção extensa em jogos de panfleto, com um deles disponível na plataforma Dungeonist chamado ***A Cidade Onde as Cores***. Também no Dungeonist o Guilherme publicou um modelo que você pode usar de base para construir seus próprios jogos de uma página em formato de panfleto, o ***Como Fazer Panfletos de RPG Maneiros***.

Outro destaque é **Raphael Lima** com a galera do **Mundos Colidem**, que produziu um sistema usado em diversas abordagens temáticas diferentes. Eles produziram uma versão de jogos em cartão postal, que eu julgo ser uma das iniciativas mais criativas nessa área minimalista. Este tipo de formato ajuda muito na divulgação de materiais em eventos por exemplo. Eles inclusive estão neste momento fazendo uma vaquinha para as ilustrações de ***Crianças Enxeridas***, que também nasceu como um jogo minimalista

E claro, eu não poderia deixar de falar das minhas próprias experiências com os jogos de panfleto. Aproveitando o Queen System, que é a base do jogo *Goddess Save the Queen*, produzi dois jogos, um com foco em um resgate em um planeta perigoso chamado ***A Fuga da Rainha do Planeta Vermelho*** e outro com uma pegada cyberpunk chamado ***2077***.

Foi uma experiência muito interessante e também muito difícil criar um jogo completo nos moldes que eu queria. Fica aí a prova que qualquer um pode se aventurar neste tipo de criação e gerar cada vez mais possibilidades de aproveitarmos o RPG.

Espero que você curta os jogos de uma página para se divertir entre uma campanha e outra de seu RPG preferido, ou use-os para mostrar o RPG para aqueles colegas de escola ou trabalho que não vão dar mais do que 15 minutos pra você convencê-los que esse tal de RPG é legal.

E claro, só de ler várias possibilidade dessas, você já pode tirar muito proveito para suas campanhas e talvez até mesmo para o jogo que você está criando!

Até a próxima pessoal!

JULIO MATOS

TÉCNICAS DE LUTA

Batendo com estilo em 3D&T e Mutantes & Malfeitores!

Texto: Bruno Schlatter
Arte: Ricardo Mango

A vantagem Técnica de Luta apareceu pela primeira vez no livro *Mega City*, como parte do cenário *O Torneio das Sombras*. Com inspiração em videogames de luta clássicos, como *Street Fighter*, *Tekken* e *Mortal Kombat*, o cenário trazia artistas marciais e lutadores envolvidos em um grande torneio de batalhas.

O objetivo da vantagem era oferecer uma gama maior de poderes para esses lutadores, que eram, afinal, especialistas em artes de combate únicas e impressionantes. Em um sistema como ***3D&T Alpha***, em que poucas vantagens podem representar uma gama muito ampla de capacidades, às vezes é difícil deixar os personagens muito diferentes entre si, especialmente nas pontuações mais baixas — como o próprio Torneio das Sombras, que sugeria personagens iniciantes de 7 pontos. Com as novas manobras, passou a existir uma opção de custo mais baixo, que aumentava a gama de poderes e a versatilidade dos personagens combatentes mesmo nos níveis iniciais.

Desde então, a vantagem reapareceu em quase todos os lançamentos do sistema, desde o ***Manual do Defensor*** até livros de cenário como ***Tormenta Alpha*** e ***Brigada Ligeira Estelar***. Ao longo dos anos, em artigos de revista e no site da Jambô Editora, dezenas de novas manobras apareceram, algumas repaginando as antigas em contextos diferentes, outras completamente novas.

Este artigo traz, pela primeira vez, um compêndio completo, revisado e unificado, das manobras de combate. Não só isso, mas também expande o sistema de técnicas de luta, oferecendo novas opções para torná-las mais únicas e especiais com relação às outras vantagens. Você pode usá-las em qualquer dos cenários já existentes do sistema, ou mesmo em campanhas originais, em cenários históricos ou fantásticos, inspirados por histórias clássicas de artes marciais e torneios de combate.

Técnica de Luta — 1 ponto

Esta é a vantagem que permite ao personagem adquirir manobras de combate.

Você teve treinamento em artes marciais e conhece manobras de combate. Você pode escolher duas manobras dentre as apresentadas a seguir. Você pode comprar esta vantagem várias vezes; cada vez que o fizer, pode escolher mais duas manobras.

Embora seja voltada para artistas marciais, qualquer personagem pode adquirir esta vantagem — basta pagar 1 ponto e escolher duas manobras da lista. As manobras representam os golpes e movimentos fundamentais que o personagem aprende ao praticá-las: os *jabs* de um boxeador, chutes cruzados de um carateca, estocadas de um esgrimista... Todas são manobras adquiridas com esta vantagem.

As manobras

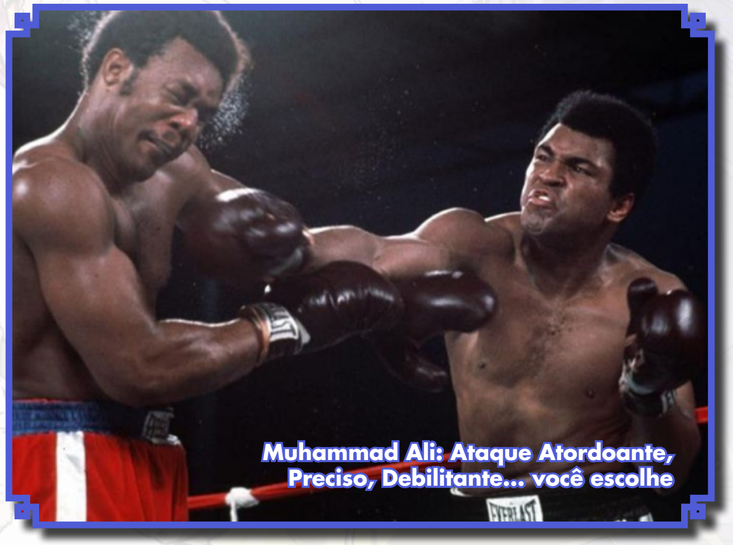
A seguir estão as manobras que você pode adquirir através da vantagem Técnica de Luta. A listagem deste artigo foi feita com base em todos os materiais já publicados que as incluíam; assim, esta é a lista mais completa de manobras já publicadas para *3D&T*! Muitas delas, no entanto, tiveram seus efeitos revisados; outras, por terem efeitos muito semelhantes entre si, foram reunidas em uma única manobra mais genérica, que você pode utilizar em mais de um contexto. O mestre tem liberdade para decidir qual versão das manobras utilizar, embora a recomendação seja sempre pela versão mais recente.

No espírito do sistema, a maioria das manobras a seguir podem ser descritas de diversas formas diferentes para melhor se adequar ao estilo de lutar de cada personagem. Um Ataque Violento, por exemplo, pode ser um soco direto para um boxeador, um *men* (golpe sobre a cabeça) para um praticante de kendô, um chute circular para um carateca, ou inúmeras outras variações. As manobras a seguir também usam alguns termos de referência, que aparecem diversas vezes. Eis o que eles significam:

Evitar um ataque: você evita um ataque sempre que anula de qualquer forma a Força de Ataque do adversário. As formas mais comuns de evitar um ataque são esquivas ou tendo uma Força de Defesa igual ou superior à FA do atacante.

Chance de crítico: é a chance que você tem de conseguir um acerto crítico em uma rolagem de FA ou FD. Em um ataque ou defesa normal, você só consegue um crítico se rolar um 6 no dado; "aumentar a chance de crítico em 1" significa que você conseguiria com 5 ou 6 na rolagem. Combinando efeitos, é possível chegar a chances ainda maiores!

Multiplicador de crítico: é o valor pela qual a característica é multiplicada em um acerto crítico. Normalmente, ela é duplicada (um acerto crítico em um ataque com Força fará ela ser multiplicada por 2); assim, "aumentar o multiplicador de crítico em 1" significa que ela passaria a ser triplicada. Novamente, alguns efeitos combinados podem permitir atingir multiplicadores muito maiores!


Muhammad Ali: Ataque Atordoante, Preciso, Debilitante... você escolhe

Aparar

Você se protege golpeando o próprio golpe adversário. Gaste 1 PM para somar a Força ou Poder de Fogo à Habilidade em uma jogada de FD ou esquiva.

Ataque Arriscado

Gaste 1 PM para mirar o ataque em um ponto vulnerável do oponente, como a cabeça ou o pescoço. Ele aumenta a chance de crítico em 1, mas, caso não consiga o crítico, o ataque erra e não causa qualquer dano.

Ataque Atordoante

Gaste 2 PMs ao realizar um ataque. Caso o oponente sofra qualquer dano, ele deve fazer um teste de Resistência para não perder a próxima ação.

Ataque Debilitante

Gaste 2 PMs e faça um ataque. Se a FA vencer a FD adversária, ele deve fazer um teste de Armadura (além de sofrer dano normal). Se falhar, sofre uma penalidade de –1 em uma característica à sua escolha, até o fim do combate.

Ataque Demolidor

Gaste 3 PMs ao realizar um ataque. Se o oponente sofrer qualquer dano, deve passar em um teste de Armadura para não ser derrubado (veja em Derrubar, adiante).

Ataque Forte

Gaste 1 PM ao realizar um ataque. Se a FA vencer a FD, você causa 3 pontos de dano adicionais.

Ataque Imprudente

Gaste 1 PM para aumentar a sua chance de crítico em 1. No entanto, até a próxima rodada, você não pode somar a Habilidade na FD, nem tentar esquivas.

Ataque Oportuno

Sempre que evitar um ataque inimigo, você pode gastar 1 PM para realizar rapidamente um ataque impreciso contra ele, com FA = F + 1d.

Ataque Preciso

Você ataca o oponente com grande precisão. Cada PM gasto impõe a ele um redutor de A–1 na FD, até um limite de PMs igual à Habilidade.

Ataque Rápido

Você realiza um ataque rapidamente, sacrificando a precisão. Gaste 1 PM para fazer um ataque com um movimento, mas ele possui FA = F ou PdF + 1d apenas.

Ataque Surpreendente

Gaste 2 PMs para realizar um ataque que surpreende o oponente, como uma cabeçada. Ele não poderá somar Habilidade na Força de Defesa, nem se esquivar.

Ataque Violento

Gaste 1 PM para adicionar 1d à Força de Ataque. O dado extra não pode causar um crítico.

Avanço Súbito

Você se movimenta subitamente, mudando o tempo de reação. Você pode gastar 1 PM e uma ação para rolar novamente a iniciativa, e escolher qual dos valores usar.

Bloqueio

Gaste 1 PM para adicionar 1d à Força de Defesa. O dado extra não pode causar um crítico.

Combo

Ao acertar um ataque em um oponente, gaste 1 PM e um movimento para realizar um segundo ataque contra ele.

Contra-Golpe

Sempre que evitar um ataque adversário, você pode gastar 3 PMs para realizar um ataque imediatamente contra ele.

Defesa Agressiva

Gaste 2 PMs ao fazer uma jogada de FD. Caso a sua jogada seja maior do que a FA do adversário, você causará dano nele igual a diferença entre elas.

Derrubar

Você tenta derrubar o oponente, empurrando-o ou acertando um golpe nas pernas. Gaste 1 PM ao atacar; caso você vença a FD do oponente, ele não sofre dano, mas cai no chão. Um personagem caído não soma Habilidade na FA nem FD, e se move apenas 1m por ponto de Habilidade. Para se levantar, é preciso usar um movimento.

Desarmar

Gaste 1 PM para realizar um ataque visando a arma do oponente. Se a FA vencer a FD, nenhum dano é causado, mas você o desarma, forçando-o a trocar o tipo de dano ou perdendo os bônus de uma arma mágica.

Desviar Golpe

Você desvia de golpes, fazendo com que eles atinjam seus adversários. Sempre que você evitar um ataque adversário, pode gastar 2 PMs para direcioná-lo a um personagem à sua escolha, com a mesma FA, dentro do alcance do original.

Desvio Acrobático

Você realiza uma manobra acrobática impressionante, evitando um ataque. Gaste uma ação e 2 PMs e faça um teste de Habilidade. Se tiver sucesso, ele conta como um sucesso automático em uma esquiva, que você pode utilizar até a sua próxima rodada.

Encurralar

Você avança agressivamente contra um oponente, limitando a sua área de ação. Gaste um movimento e 2 PMs antes de atacar para forçar o oponente a fazer um teste de Habilidade; se falhar, você recebe um bônus de F+1 e H+1 para atacá-lo e ele só poderá realizar uma ação ou movimento por rodada, até que consiga gastar uma ação para realizar um novo teste de Habilidade e escapar da posição de desvantagem.

Finta

Você engana o adversário, fingindo um ataque para acertar um mais poderoso em seguida. Gastando uma ação e 2 PMs, você aumenta a chance de crítico do seu próximo ataque em 1. Você *pode* acumular o bônus de várias fintas consecutivas para um único (e perigoso!) ataque, até uma chance de crítico máxima igual à Habilidade.

Força Oculta

Gaste 3 PMs e um movimento para dobrar Força, Armadura ou Poder de Fogo (escolha um ao adquirir a manobra) no seu próximo ataque ou defesa. Esta manobra *não* é cumulativa consigo mesma (por exemplo, você não pode gastar 6 PMs e dois movimentos para triplicar a característica).

Golpe de Judô

Você usa o próprio ímpeto do oponente para derrubá-lo. Sempre que evitar um ataque à distância corpo-a-corpo, pode gastar 1 PM para derrubá-lo (veja em Derrubar).

Golpe de Saque

Você saca a arma já em um movimento de ataque. Apenas no seu primeiro ataque em um combate, pode gastar um movimento e 1 PM para receber um bônus de F ou PdF+3. Durante o combate, pode gastar uma rodada completa e 5 PMs para guardar a arma e se concentrar, e assim poder usar esta manobra novamente na rodada seguinte.

Imobilização

Você agarra e imobiliza um inimigo. Faça um ataque normal; se a FA vencer a FD, nenhum dano é causado, mas o inimigo é imobilizado. Você deve gastar uma ação por rodada para mantê-lo assim, e ele é considerado indefeso contra todos os ataques que receber. O alvo não pode realizar movimentos ou ações enquanto é imobilizado, mas pode fazer um teste resistido de Força ou Habilidade por rodada para tentar se soltar.

Investida

Apenas ataques corpo-a-corpo. Gaste um movimento antes de atacar para receber um bônus de F+1 para cada 10m que conseguir correr, até um máximo de F+5. Esta manobra gasta 1 PM para cada 10m corridos pelo personagem, até o limite permitido pela Habilidade. O multiplicador de crítico do ataque também aumenta em 1.

Kiai

Você libera a energia do seu golpe em um grito potente. Sempre que usar uma manobra de ataque (qualquer manobra que tenha uma rolagem de FA), pode gastar 1 PM extra para aumentar a chance *ou* o multiplicador de crítico em 1.

Pés Leves

Você se move com grande agilidade. Gaste 1 PM para trocar uma ação por dois movimentos, no lugar de um.

Rajada

Você desfere uma grande quantidade de golpes sem muita precisão. Gastando 2 PMs, você pode realizar H ataques, mas cada um terá FA = F ou PdF + 1d apenas.

Recarga Rápida

Apenas se a campanha usar a regra de Munição Limitada. Gaste um movimento e 2 PMs para recarregar a munição de volta para o valor máximo.

Recuperar Fôlego

Você para por um instante para recuperar o fôlego e voltar para o combate. Gaste uma ação completa para recuperar 1d PMs, até um valor máximo igual à sua Resistência.

Saque Rápido

Você se prepara rápido para o combate. Ao rolar a iniciativa, pode gastar 1 PM para rolar um dado extra e somar ao resultado.

Tiro à Queima-Roupa

Apenas para ataques com PdF. Ao atacar com PdF à distância de ataque corporal, você pode gastar 1 PM para aumentar a chance de crítico em 1.

Torção

Apenas para combate corpo-a-corpo. Você usa a própria força do oponente contra ele. Ao atacá-lo, você pode usar a Força ou Poder de Fogo do adversário no lugar da sua no cálculo de FA. Para cada ponto que a característica usada for maior do que a sua Armadura, você deve gastar 1 PM (no mínimo 1 PM). O máximo de PMs que você pode usar nesta manobra é igual à Armadura.

Travar Golpe

Você trava o ataque adversário antes que ele possa realizá-lo. Gaste 2 PMs e faça um ataque normal contra ele; se a sua FA vencer a FD, nenhum dano será causado, mas ele irá perder a próxima ação.

Um Contra Todos

Você é capaz de enfrentar vários oponentes simultaneamente. Sempre que acertar um ataque ou manobra contra um inimigo, pode gastar 1 PM para atingir outro que esteja dentro do alcance, com a mesma FA e efeitos. Você pode atingir um número máximo de oponentes igual à H.

Posturas de Luta

Uma postura é diferente de uma manobra comum, pois se trata de uma forma de se posicionar no combate para ganhar certos benefícios. Elas são aprendidas através da mesma vantagem, Técnica de Luta por 1 ponto, você pode adquirir duas manobras; duas posturas de luta; ou uma manobra e uma postura de luta.

Desde que não esteja surpreso, um personagem pode escolher uma postura para iniciar um combate, antes dele começar. Durante a luta, trocar de postura requer o uso de um movimento. Não é possível usar duas posturas ao mesmo tempo.

Duas Armas

Você luta utilizando uma arma em cada mão, sejam espadas, adagas, pistolas ou mesmo os próprios punhos, posicionados de forma a permitir ataques com ambos simultaneamente. Enquanto está nesta postura, os custos e penalidades para utilizar Ataques e Tiros Múltiplos (tanto as vantagens como a manobra) são reduzidos à metade (1 PM para cada dois ataques, ou H–1 para cada ataque extra).

Gingado

Você luta com movimentos ritmados, como uma dança, que confundem o inimigo. Enquanto está nesta postura, pode gastar um movimento para receber um bônus de H+2 até a próxima rodada, em jogadas de FA, FD e esquivas. É possível utilizar mais de um movimento para aumentar o bônus.

Montada

Popular em lutas de MMA, esta "postura" só pode ser adotada caso o adversário esteja caído (veja a manobra Derrubar). Você sobe no adversário e o prende ao chão, impedindo que ele realize movimentos, recebendo um bônus de F+1 e H+1, e aumentando a chance de crítico em 1. Na sua rodada, ele pode gastar uma ação para fazer um teste resistido de Força ou Habilidade para tentar se libertar.

Peito Aberto

O personagem adota uma postura ofensiva, própria para golpes violentos mas que deixa muitas aberturas para contra-ataques. Enquanto está nessa postura, a chance *e* o multiplicador de crítico de todos os seus ataques aumentam em 1. No entanto, ataques *contra* o personagem também recebem o mesmo benefício!

Reino Animal

Esta não é uma única postura, mas um conjunto de posturas de luta inspiradas nos movimentos de animais como o tigre, a garça, a águia e o dragão. Ao adotá-la, você recebe três bônus de +1 para distribuir entre as suas características. Cada característica pode receber um bônus máximo de +2. Com um movimento, você pode mudar o animal que está sendo imitado, trocando os bônus de lugar.

Saque Pronto

Essa postura só pode ser adotada na primeira rodada de um combate; na rodada seguinte, todos os seus bônus desaparecem. Você assume uma postura própria para um saque rápido, recebendo H+3 na jogada de iniciativa e durante toda a primeira rodada. Durante o combate, você pode gastar uma rodada completa e 5 PMs para guardar a arma e se concentrar, e assim adotar a postura novamente na rodada seguinte.

Senhor da Montanha

Uma postura defensiva, que concentra todos os esforços para evitar golpes adversários. Nesta postura, a sua chance de crítico para ataques é diminuída em 1 (de forma que o personagem não pode conseguir acertos críticos em ataques normais), mas a chance *e* o multiplicador de crítico para defesas são aumentadas em 1.

Clint Eastwood: Saque sempre pronto

Estilos de Luta

Um estilo de luta é uma determinada forma de lutar, um conjunto de manobras que foram desenvolvidas por um mesmo mestre e combinadas de forma a serem potencializadas. Você não "compra" um estilo da mesma forma que manobras e posturas de luta; no lugar disso, deve aprender as manobras que fazem parte dele, para então se tornar um mestre do estilo.

Em regras, estilos de luta funcionam como mini-kits de personagem. Cada estilo possui uma lista de pré-requisitos, que são as manobras e posturas que o personagem deve adquirir para conhecê-lo; uma vez que possua todas, pode gastar 10 PEs para se tornar mestre, recebendo um benefício único.

A vantagem Mentor permite que um personagem se torne mestre no seu primeiro estilo de luta sem custo em PEs, apenas cumprindo os pré-requisitos. Caso queira ser mestre em mais de um estilo, deve pagar o custo dos demais normalmente.

Aikidô

Arte marcial criada no Japão no início do século XX, baseada em uma filosofia de harmonia e conhecida por utilizar a própria força dos oponentes direcionada contra eles em técnicas de imobilização e torção.

Pré-requisitos: Golpe de Judô, Imobilização, Torção.

Aiki: o mestre de aikidô pode usar uma ação completa para entrar em uma postura de luta especial, em que controla a respiração, harmoniza-se com o oponente, e espera pelo seu ataque. Até a próxima rodada, ele aumenta em 2 a chance de crítico na Força de Defesa. Se a FD for igual ou maior que a FA, pode imediatamente realizar uma Torção, com a chance de crítico aumentada em 1.

Boxe

Estilo de combate esportivo em que os participantes podem utilizar apenas os punhos para lutar, em conjunto com fintas e um sofisticado jogo de corpo.

Pré-requisitos: Ataque Forte, Ataque Rápido, Finta.

Ferroar como uma abelha: quando consegue evitar um ataque adversário, na sua próxima rodada o mestre boxeador tem a chance de crítico contra o mesmo inimigo aumentada em 1.

Boxe do Bêbado

Famoso estilo chinês de combate em que o lutador finge estar bêbado (ou, algumas vezes, está bêbado de verdade...) para enganar o oponente com movimentos fluidos e contra-ataques inesperados.

Pré-requisitos: Ataque Imprudente, Contra-Golpe, Golpe de Judô, Gingado.

Cambalhota do bêbado: ao realizar um Contra-Golpe, a chance de crítico do mestre bêbado aumenta em 1.

Capoeira

Arte marcial desenvolvida pelos escravos dos engenhos do Brasil colonial, que disfarçavam sua luta de dança para enganar e praticar seus movimentos sem levantar suspeitas dos feitores.

Pré-requisitos: Ataque Imprudente, Ataque Violento, Gingado.

Dança perigosa: quando luta na postura Gingado e utiliza um movimento para aumentar a Habilidade, o mestre capoeirista também aumenta a chance de crítico do seu próximo ataque na mesma rodada em 1.

Esgrima

A arte marcial da espada ocidental, desenvolvida e aprimorada desde a Idade Média até os dias de hoje.

Pré-requisitos: Ataque Arriscado, Aparar, Desarmar, Finta.

Desarme avançado: ao usar uma manobra de Aparar, se conseguir evitar o ataque adversário, o mestre esgrimista pode gastar 1 PM para desarmá-lo.

Gun Fu

A arte marcial das armas de fogo modernas.

Pré-requisitos: Ataque Arriscado, Rajada, Saque Rápido, Tiro à Queima-Roupa.

Tempo de bala: o mestre de gun fu é capaz de dar tiros a uma velocidade impressionante, como se o mundo ao seu redor entrasse em câmera lenta! Uma vez por rodada, ao utilizar uma manobra com Poder de Fogo, ele pode gastar 1 PM extra para reduzir o tipo de ação em um passo (ação completa vira ação, ação vira movimento, e movimento pode ser feito livremente).

Os Gracie: pais do jiu-jitsu

Iaido

A famosa técnica do saque de espada japonesa, focada em terminar um combate com um único golpe.

Pré-requisitos: Golpe de Saque, Saque Pronto, Saque Rápido.

Lâmina relâmpago: ao utilizar um Golpe de Saque, o mestre de iaido pode gastar 3 PMs extras para considerar indefeso qualquer alvo com a iniciativa menor que a sua.

Jeet Kune Do

Criado e tornado famoso por **Bruce Lee** como uma síntese do seu pensamento e técnicas de luta, o jeet kune do ("caminho do golpe que intercepta") é um estilo de golpes rápidos e fortes que se antecipam ao movimento do oponente.

Pré-requisito: Ataque Forte, Ataque Rápido, Combo.

Soco de uma polegada: ao utilizar um Ataque Rápido com Força, o mestre do jeet kune do pode gastar 1 PM extra para dobrar a característica no cálculo da FA.

Jiu-Jitsu

Arte marcial derivada do *jujutsu*, a técnica de combate desarmado dos samurais, e aprimorada por lutadores brasileiros da família Gracie ao longo do século XX. É fundamentada em chaveamentos e torções para imobilizar e submeter os adversários.

Pré-requisitos: Derrubar, Imobilização, Torção.

Mata-leão: enquanto imobiliza um oponente, o mestre de jiu-jitsu pode realizar um estrangulamento com um movimento, causando dano com FA = F + H.

Judô

Arte marcial fundada no Japão no fim do século XIX, o judô é um estilo focado em derrubar e imobilizar os oponentes para fins de defesa pessoal.

Pré-requisitos: Derrubar, Golpe de Judô, Imobilização.

Ippon: o mestre de judô possui a chance de crítico aumentada em 1 quando utiliza as técnicas de Derrubar e Imobilização.

Karatê

Arte marcial originada nas ilhas Ryukyu, atual Okinawa, no Japão. É um dos estilos de luta desarmada mais famosos do mundo.

Pré-requisitos: Ataque Forte, Ataque Violento, Kiai.

Quebrar tijolos: quando utiliza um Ataque Violento com Força, o mestre carateca *pode* causar um crítico com o dado extra da manobra. Caso ambos os dados sejam críticos, a característica é triplicada!

Kendô

A arte da espada japonesa, tanto uma filosofia de vida quanto uma mortal arte marcial.

Pré-requisitos: Ataque Arriscado, Ataque Debilitante, Ataque Forte, Ataque Violento.

Renzoku waza: usando uma ação completa e 2 PMs extras, o mestre do kendô pode utilizar até três das quatro manobras fundamentais do estilo em sequência.

Kyudo

A arte do arco japonês, que através de treinamento e serenidade busca executar o tiro perfeito.

Pré-requisitos: Ataque Arriscado, Ataque Preciso, Força Oculta (PdF).

Foco: antes de realizar um ataque com Poder de Fogo, o mestre de kyudo pode gastar um movimento para aumentar a chance *ou* o multiplicador de crítico em 1.

Muay Thai

Também chamado de boxe tailandês, o muay thai é uma arte marcial potente e vigorosa, que utiliza de várias extremidades do corpo — punhos, pés, cotovelos, joelhos — para atacar o oponente.

Pré-requisitos: Ataque Forte, Ataque Violento, Defesa Agressiva.

Defesa do tigre: ao utilizar a Defesa Agressiva, o mestre de muay thai soma a sua Força à Armadura na rolagem de FD.

Kata

Kata é uma sequência de manobras treinadas à exaustão pelo personagem, para que ele se torne capaz de realizá-las quase instintivamente. É uma capacidade exclusiva das técnicas de luta.

Para criar um kata, você deve reunir suas manobras conhecidas em sequências pré-definidas. Um kata poderia ser um Ataque Violento seguido de Derrubar; outro, uma sequência de Ataque Violento, Ataque Atordoante e Derrubar. Você tem total liberdade para criar kata utilizando as suas manobras conhecidas, com apenas duas restrições:

Um kata nunca pode repetir uma manobra;

Um kata nunca pode ter mais manobras do que a Habilidade do personagem.

Assim, quanto maior for a Habilidade, e mais manobras o personagem conhecer, maiores serão os seus kata.

Adquirir um kata, é claro, não é gratuito. Para cada manobra depois da primeira, você deve gastar 1 PE, re-

presentando o seu esforço e treinamento para dominar a sequência. Assim, por exemplo, o primeiro kata sugerido acima custaria 1 PE; e o segundo, 2 PEs. A vantagem Mentor reduz o custo para adquirir kata em 1 PE (até um mínimo de 1 PE por kata).

Em um combate, sempre que o personagem utilizar com sucesso a primeira manobra de um kata, ele pode imediatamente gastar 1 PM para realizar a segunda, e assim sucessivamente, até encerrar o kata. Se a qualquer momento o oponente evitar um dos ataques, o kata é quebrado e encerrado.

O custo para realizar cada manobra do kata é somada ao custo em PMs normal que a técnica possui. Um kata sempre gasta toda a rodada do personagem — se a primeira manobra utilizar um movimento, a sequência gastará também a sua ação, e vice-versa. Não é possível iniciar o kata se você já tiver utilizado o seu movimento ou ação antes de realizar a primeira manobra.

Teste de kata. Como regra opcional, você pode substituir o custo de 1 PM para realizar cada manobra do kata por um *teste de kata*. Após o primeiro ataque de um kata, o personagem precisa passar em um teste de Habilidade para acertar o segundo; então um de H–1 para o terceiro, H–2 para o quarto, e assim por diante, até falhar no teste ou o kata terminar.

Novo Kit: Guerreiro Peregrino

Exigências: Técnica de Luta, Código de Honra do Combate; deve ser mestre em pelo menos um estilo de combate.

Função: qualquer, dependendo do estilo de luta.

O guerreiro peregrino é o lutador errante, que viaja ao redor do mundo para aprimorar suas técnicas de luta. No caminho, busca novos mestres e escolas de artes marciais, torneios onde testar suas habilidades, e o encontro com rivais dignos. Sua vida é lutar: todo o sentido da existência está no combate individual e no auto-aperfeiçoamento; é através deles que julga as pessoas, pois sabe que um indivíduo só é tão forte quanto forem o valor e a pureza dos seus ideais.

Aprendiz Dedicado. Você vive para aprimorar e praticar suas Técnicas de Luta. A cada 2 PEs que receber, ganhará 1 PE extra, que só pode ser usado para elas — para adquirir a vantagem, tornar-se mestre em estilos, criar kata, ou em usos instantâneos, como acertos críticos automáticos, quando utiliza uma manobra.

Domínio de Técnicas de Luta. Todas as suas manobras conhecidas custam metade dos PMs para serem usadas, arredondado para cima.

Duelo. Lutar contra um oponente desafiador faz o seu sangue ferver em excitação. Em combate, você pode gastar 2 PMs e um movimento para escolher um oponente, que deve possuir no mínimo a mesma FA/FD básica (F, A ou PdF + H) que você, e declará-lo como o seu adversário preferencial. Até o fim do combate, a sua chance de crítico em ataques e defesas contra ele aumentam em 1. O bônus de duelo desaparece se você atacar qualquer personagem que não seja o seu adversário escolhido antes de derrotá-lo. Se não souber a ficha do adversário, você pode gastar uma ação avaliando-o e fazer um teste de Habilidade para determinar se ele é ou não um oponente digno.

Kata Superior. Seus kata gastam metade dos PMs para serem usados — ou seja, 1 PM a cada duas manobras depois da primeira. Caso utilize testes de kata, o redutor é diminuído à metade (–1 a cada dois golpes depois do primeiro).

A Campanha de Artes Marciais

Uma campanha de artes marciais será, invariavelmente, uma campanha voltada para o combate — e nem teria por que ser diferente! Se os personagens são lutadores treinados em técnicas de combate milenares, é esperado que as coloquem em uso com alguma frequência.

A forma mais fácil e tradicional de criar histórias em que isso acontece é utilizar torneios de artes marciais. Eles aparecem com frequência em videogames de luta — *Street Fighter*, *Mortal Kombat*, *King of Fighters*, *Tekken*… —, animes de combate — *Cavaleiros do Zodíaco*, *Dragon Ball*, *Yu Yu Hakusho*, *Naruto*, e tantos outros — e é um tema recorrente também em filmes de artes marciais, desde *Operação Dragão* até *O Grande Dragão Branco*.

Nos cenários existentes de *3D&T*, há muitas oportunidades de duelos formais e torneios oficiais ou clandestinos. Em *Tormenta RPG*, existe o Torneio do Deus do Duelo, descrito no *Manual do Combate*, mas que pode ser facilmente adaptado e aproveitado; e também o grandioso Torneio de Keenn, descrito em detalhes no ***Tormenta Alpha***. Já em ***Brigada Ligeira Estelar***, existe o Círculo de Espada, onde os esgrimistas da Constelação do Sabre podem testar suas habilidades com uma espada na mão (seja a sua própria, ou a do seu hussardo).

Nem toda a aventura precisa girar em torno das lutas, é claro. Há muita intriga de bastidores, conspirações, tentativas de arranjar resultados; é possível preencher as cenas entre os combates com desafios de investigação, interação com NPCs, e criação de tensão com futuros rivais. Uma boa história de torneios de artes marciais raramente é sobre as lutas em si, e sim sobre os lutadores que as realizam.

Outro modelo de história tradicional de artes marciais é o *musha shugyo*, ou peregrinação do guerreiro. Trata-se de uma tradição das artes marciais orientais, em que um lutador parte em uma viagem de treinamento, aperfeiçoamento e introspecção, conhecendo outras escolas de combate, participando de duelos de habilidade, e de maneira geral crescendo enquanto guerreiro e pessoa.

Sua versão mais famosa ocorria no Japão medieval, em especial no período Tokugawa, quando, em um país unificado e pacificado, era vista como uma maneira honrada de um samurai ou espadachim desenvolver suas habilidades. Muitos *daimyo* incentivavam a prática, concedendo uma autorização especial que liberava um samurai do serviço e permitia que viajasse para outros feudos, retornando, anos depois, mais experiente e habilidoso.

Variações do mesmo conceito também existem na literatura *wuxia* chinesa desde tempos muito anteriores. A figura do guerreiro andarilho, que viaja pelo mundo enfrentando rivais, resolvendo problemas e ajudando os necessitados, é muito frequente nas histórias de artes marciais. É possível mesmo fazer um paralelo entre eles e a tradição dos cavaleiros errantes da Europa medieval. O kit Guerreiro Peregrino é ideal para criar personagens deste tipo.

Matrix? Gun Fu!

Graças ao cinema de ação de Hong Kong, artes marciais também são bastante associadas a histórias policiais. Muitos filmes estrelados por **Jackie Chan**, **Jet Li**, **Sammo Hung**, **Donnie Yen** e outros contam histórias urbanas, em que policiais e criminosos utilizam artes marciais para combater uns aos outros. O conceito de *gun fu* surgiu para dar conta dos tiroteios coreografados impressionantes que saem dessa mistura, que podem ser uma fonte de inspiração muito prolífica para mesas de jogo em cenários contemporâneos.

E, é claro, sempre é possível chutar o balde e pensar em outras combinações, das mais simples às mais bizarras. Um jogo no Brasil colonial pode ter lutadores de capoeira, caubóis em uma história de faroeste podem utilizar manobras com as pistolas, uma campanha ficção científica poderia ter ordens monásticas espaciais…

Mesmo uma história de esportes pode ter espaço para técnicas exóticas e impressionantes, vide o clássico ***Shaolin Soccer***!

Ataque Especial ou Técnica de Luta?

Em um primeiro momento, Ataques Especiais e Técnicas de Luta parecem ser redundantes. Ambos são golpes especiais que custam PMs e aumentam o seu poder de ataque ou fornecem algum outro tipo de capacidade. Por que, então, ter duas vantagens diferentes?

Apesar de serem parecidas, cada vantagem também possui características únicas, e seguem regras próprias. Assim, podem ser usadas para representar técnicas marciais de tipos diferentes.

Um Ataque Especial é muito mais versátil e personalizável. Com as ampliações e desvantagens, é possível criar um ataque com exatamente as características que você quer. Ele é, assim, uma habilidade muito pessoal, que expressa a personalidade e individualidade de cada um.

Técnica de Luta, ao contrário, serve para adquirir manobras mais gerais, com treinamento e esforço. São os golpes básicos de cada arte marcial, os *jabs* e diretos que você aprenderá em um dojo ou academia. Elas podem compor estilos de luta, e são os únicos ataques que podem ser reunidos em um kata.

Nem toda campanha possui espaço para os dois, e você não deve se sentir obrigado a usar ambos em seus jogos. Ataques Especiais são mais clássicos e únicos, e em geral podem ser usados na maioria das histórias. Já as Técnicas de Luta se adequam mais a campanhas onde as habilidades marciais são centrais, e é interessante valorizar as diferenças de cada estilo — como em uma campanha baseada em videogames de luta ou filmes de artes marciais.

E note também que você não precisa escolher um *ou* outro. Ambos podem estar disponíveis na campanha, e serem adquiridos pelo mesmo personagem. Um lutador de rua de uma campanha inspirada em um videogame de luta poderia usar as manobras deste artigo para os seus golpes e agarrões normais, e Ataque Especial para os seus ataques mais únicos e impressionantes.

Comba ou não comba?

Desde que surgiu pela primeira vez, versões diferentes da vantagem Técnica de Luta apareceram em livros de *3D&T*. Em alguns livros — como *Tormenta Alpha* — elas podem ser misturadas livremente com outras vantagens e poderes; em outros — como no *Manual do Defensor* — não. Mas qual é a regra correta?

A resposta é: as duas, e nenhuma. Como vantagens, parece lógico poder combiná-la com outros poderes. No entanto, ela também possui custo e funcionamentos próprios, e benefícios muito maiores que muitas das vantagens básicas. Assim, limitá-la é uma forma de evitar abusos por parte dos jogadores.

A decisão final fica a cargo do mestre. Em campanhas menores, com pontuações e níveis de poder mais baixos, o ideal é limitá-las e não permitir combinações com outras vantagens — elas existem para dar versatilidade aos combatentes e aumentar a variedade de habilidades disponíveis, e não apenas o seu poder bruto.

Mas em campanhas mais longas, onde os personagens devem atingir pontuações e escalas de poder superiores, permitir as combinações pode ser uma forma de dar mais poder aos combatentes, equiparando-os a magos e outros personagens com poderes mais impressionantes.

Note, no entanto, que algumas das regras sugeridas neste artigo, como os kata e estilos de combate, aumentam bastante o poder das técnicas. Caso você decida utilizá-las, pode ser melhor seguir a sugestão de não permitir combos com outras vantagens, para evitar alguns abusos maiores que se tornarão possíveis.

BRUNO SCHLATTER

UMA ANTIGA PROFECIA ESCONDE A ÚLTIMA ESPERANÇA DE UM POVO... E A RUÍNA DE OUTRO.

Ele está chegando.

A profecia nos avisou que, com o eclipse, viria o Arauto da Destruição, tingindo os campos de vermelho. Ele já destruiu o Reino dos Elfos com seu exército de monstros. Só existe uma coisa que pode detê-lo, mas ninguém sabe o que é.

Passei minha vida toda estudando a profecia. Todos nós dedicamos cada minuto a tentar decifrá-la, em busca de uma arma, de uma esperança. Mas a última barreira caiu e ele está chegando.

A sombra da morte cobrirá nossos reinos, a menos que alguém responda a pergunta que nos atormenta desde o início.

O que é a Flecha de Fogo?

A FLECHA DE FOGO

já disponível em www.jamboeditora.com.br

As Roupas que Vestimos

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval — *Dungeons & Dragons, Tormenta RPG,* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma estrutura de história sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *As Roupas que Vestimos* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

Banho de loja

O gancho ideal para atrair os jogadores para esta aventura é quando os personagens estiverem voltando de uma missão que envolva lutar em terras distantes — algo bem frequente em histórias de fantasia medieval!

Se for a primeira sessão de jogo, você pode simplesmente considerar que os heróis já se conheciam e estão voltando de uma jornada rotineira. Pense nos detalhes da missão. Vieram do covil de um dragão? De um labirinto? Qual era o objetivo? O rei aguarda que retornem ao castelo e comuniquem o sucesso da expedição para que recebam a recompensa devida.

Ao regressar, porém, percebem que precisam de duas coisas. Primeiramente, de um banho. Estão cobertos de sangue seco de inimigos, poeira da estrada, folhas e galhos secos. Em segundo lugar, de um alfaiate! Após algum tempo se aventurando, embora suas armaduras ainda estejam intactas, as roupas comuns estão com buracos, rasgadas e apodrecidas. Um mendigo se aproxima do grupo na rua para pedir dinheiro. Os heróis notam que está mais limpo e bem vestido do que eles! Comunique que os personagens terão penalidades em testes sociais enquanto não solucionarem o problema — e que, certamente, não será permitido que se apresentem assim diante do rei.

Encontrar roupas novas não é desafio. É pra ser um momento divertido. Pergunte a todos onde e como compram suas roupas. Peça para que cada jogador descreva como seu personagem se veste — e como isso reflete a personalidade dele! Quando alguém visitar alfaiates ou uma boutique, apenas certifique-se de descrever algo: a loja está vazia. Os comerciantes parecem muito felizes em ver clientes. Pelo menos um deles comenta que os negócios vão mal e que ninguém mais liga para moda nos dias de hoje.

"Todo mundo veste sempre a mesma coisa!"

Epifania têxtil

Após o banho de loja, o rei recebe os aventureiros, parabeniza-os pela vitória e organiza um banquete em sua homenagem. Se há um bardo no grupo, é convidado a se apresentar. Um clérigo, a conduzir uma oração antes do jantar. O cavaleiro é desafiado para uma justa e o caçador para disputas de tiro ao alvo. Crie situações que façam brilhar cada personagem durante a festa. Na cerimônia, contudo, todos têm uma revelação.

Se estiver jogando uma campanha e tiver outras aventuras planejadas, peça testes de percepção. Se falharem, os personagens podem tentar de novo em outras ocasiões e não precisam responder imediatamente ao que viram. Se for uma aventura avulsa, porém, não peça testes. Os heróis sentem vertigem, a visão borrar, o tempo passar mais lentamente por um instante... e, de repente, percebem algo. O rei, o bobo da corte, os músicos, as donzelas... todos no salão estão vestidos exatamente igual quando o grupo esteve aqui da outra vez. E da outra vez. E da outra. São sempre as mesmas roupas. Exatamente as mesmas cores. Nenhuma delas está amarrotada, suja ou com sequer um botão faltando. Mesmo os serviçais do castelo ou o mendigo que encontraram na rua mais cedo, eles agora percebem, estavam impecáveis. Além disso, os uniformes são idênticos, e todos os personagens dentro de determinada classe social, têm roupas bem parecidas entre si. Algo está errado... e, de alguma maneira inexplicável, todos no grupo sentem isso.

O que está acontecendo?!

Uma invasão silenciosa do reino está em andamento e boa parte dos habitantes está sob controle mental. As "roupas" que usam são na verdade uma raça de extraplanares nativa do semi-plano das idéias! A vinda das criaturas foi causada há muito tempo por um mago-filósofo, que acabou trazendo acidentalmente uma delas para o reino e começou a infestação. Cada roupa representa a visão idealizada de algo. A roupa de um rei, por exemplo, representa o monarca ideal — justo e sábio. O uniforme de um soldado, o soldado ideal — fiel e destemido. Quem veste a roupa, deve agir sempre dentro deste padrão. É sempre a melhor versão de si mesmo e se torna imune a magias mentais — em contrapartida, perde completamente o livre arbítrio!

As roupas se alimentam do suor de seus hospedeiros (que dormem sempre vestidos) e consertam rasgos na velocidade que alguém se cura de um corte. As roupas se reproduzem infectando outras roupas, quando deixadas por alguns minutos próximos a elas. São afetadas pelas mesmas magias que afetam seres extraplanares, mas têm direito a testes para resistir. Quando são destruídas, voltam ao plano de origem.

Pesquisar em bibliotecas e em tomos de magia, e fazer testes adequados, revela aos jogadores todas estas informações.

O problema é de vocês

Quando alguém tira a roupa infectada, fica livre da influência do controle mental, mas resistirá ao máximo a esta possibilidade — são necessários muitos testes sociais e argumentos bem razoáveis para convencer alguém a se despir. Tentativas de tirar à roupa de alguém a força são, obviamente, respondidas com violência. Não há uma solução única. A graça da aventura é deixar os jogadores quebrarem a cabeça para encontrar uma reposta (ou não) para o que está acontecendo. Salvar algumas pessoas não é complicado. Salvar o reino todo e impedir que a infecção se espalhe é o real desafio.

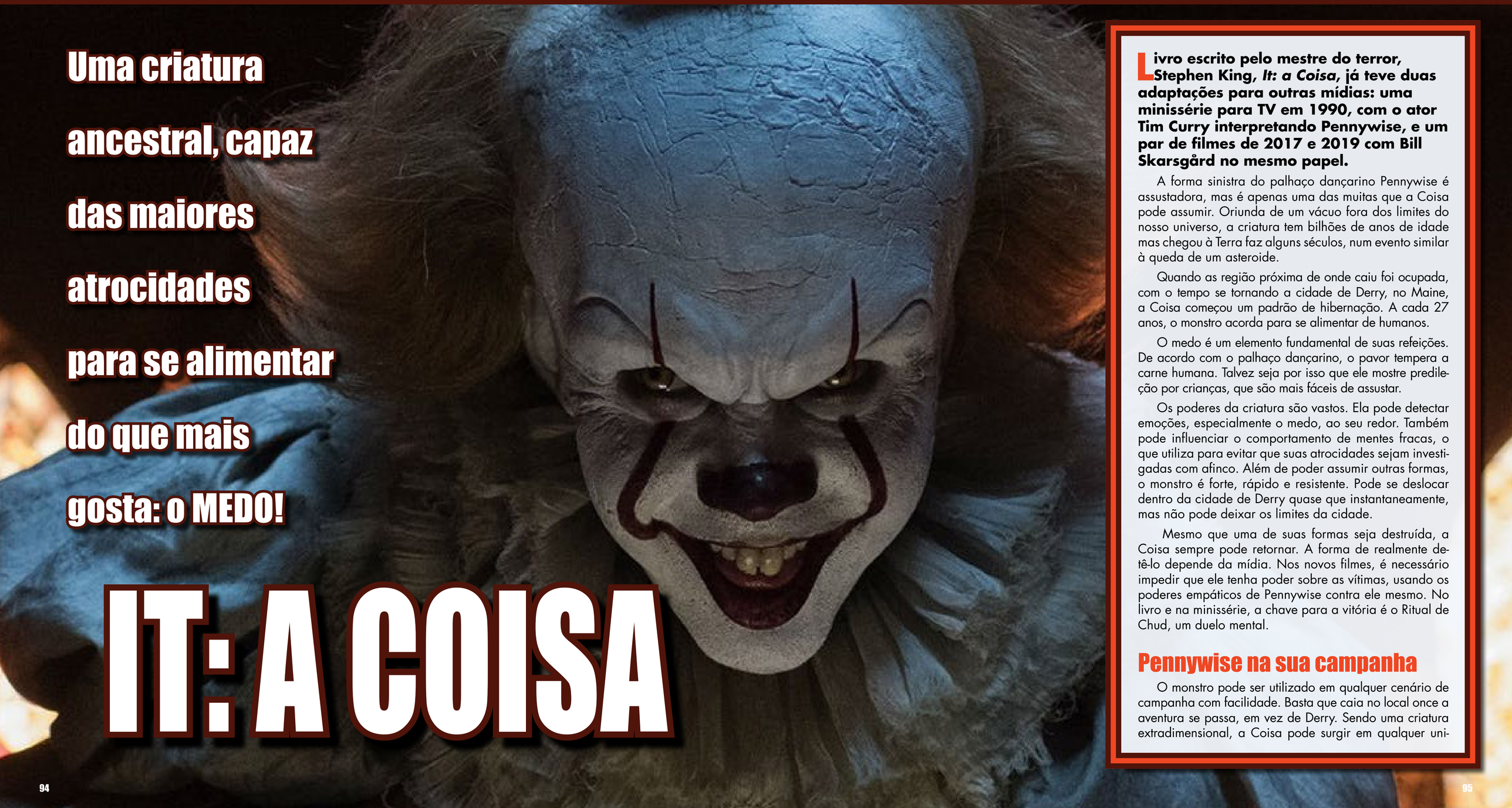
Há uma solução simples, porém. Fazer com que o rei tire a roupa e convencê-lo da existência da invasão. Caso ordene que os súditos se livrem das roupas, todos obedecerão sem questionar. Afinal, agem como a visão idealizada de um súdito.

E um súdito perfeito sempre obedece às ordens do rei!

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

CHEFE DE FASE



Uma criatura ancestral, capaz das maiores atrocidades para se alimentar do que mais gosta: o MEDO!

IT: A COISA

Livro escrito pelo mestre do terror, Stephen King, *It: a Coisa*, já teve duas adaptações para outras mídias: uma minissérie para TV em 1990, com o ator Tim Curry interpretando Pennywise, e um par de filmes de 2017 e 2019 com Bill Skarsgård no mesmo papel.

A forma sinistra do palhaço dançarino Pennywise é assustadora, mas é apenas uma das muitas que a Coisa pode assumir. Oriunda de um vácuo fora dos limites do nosso universo, a criatura tem bilhões de anos de idade mas chegou à Terra faz alguns séculos, num evento similar à queda de um asteroide.

Quando as região próxima de onde caiu foi ocupada, com o tempo se tornando a cidade de Derry, no Maine, a Coisa começou um padrão de hibernação. A cada 27 anos, o monstro acorda para se alimentar de humanos.

O medo é um elemento fundamental de suas refeições. De acordo com o palhaço dançarino, o pavor tempera a carne humana. Talvez seja por isso que ele mostre predileção por crianças, que são mais fáceis de assustar.

Os poderes da criatura são vastos. Ela pode detectar emoções, especialmente o medo, ao seu redor. Também pode influenciar o comportamento de mentes fracas, o que utiliza para evitar que suas atrocidades sejam investigadas com afinco. Além de poder assumir outras formas, o monstro é forte, rápido e resistente. Pode se deslocar dentro da cidade de Derry quase que instantaneamente, mas não pode deixar os limites da cidade.

Mesmo que uma de suas formas seja destruída, a Coisa sempre pode retornar. A forma de realmente detê-lo depende da mídia. Nos novos filmes, é necessário impedir que ele tenha poder sobre as vítimas, usando os poderes empáticos de Pennywise contra ele mesmo. No livro e na minissérie, a chave para a vitória é o Ritual de Chud, um duelo mental.

Pennywise na sua campanha

O monstro pode ser utilizado em qualquer cenário de campanha com facilidade. Basta que caia no local once a aventura se passa, em vez de Derry. Sendo uma criatura extradimensional, a Coisa pode surgir em qualquer uni-

verso. Em alguns cenários, porém, talvez ela não assuma exatamente a forma do palhaço Pennywise.

No mundo de Arton, a Coisa poderia assumir a forma de um halfling bardo ou de um bobo da corte. Em Rokugan, seria uma cortesã do clã da Garça. Em Starfinder, um emissário lashunta. Independente de onde esteja, a Coisa procurará uma forma que permita seu acesso a crianças, normalmente no aspecto de algo que elas apreciem ou desejem. Mesmo na Terra, caindo em outra cidade, a Coisa poderia escolher a forma de um vendedor de sorvetes ou do caixa de um fliperama, dependendo da época.

Pennywise não pode ser enfrentado com força bruta. De fato, mesmo suas formas mais prodigiosas não seriam grande desafio para um grupo de aventureiros experientes ou uma equipe de super-heróis. As melhores histórias para uso de Pennywise são aquelas que lidam com pessoas comuns (ou quase) investigando a criatura enquanto tentam sobreviver às suas investidas, no estilo de jogos como *Rastro de Cthulhu* e *Kuro*. É claro, se você só quiser se vingar de todos os sustos que levou no cinema, nada o impede de colocar Pennywise na sua própria masmorra para que os personagens dos jogadores façam picadinho dele!

O Ritual de Chud

Abstrato como é apresentado no livro, seria difícil estabelecer regras claras para o Ritual de Chud. Porém, o segundo filme apresenta uma versão mais facilmente utilizável em uma mesa de jogo.

Cada participante deve ceder um item de grande importância pessoal. Esse objeto então é sacrificado, queimado dentro de uma caixa. Essa caixa pode ser usada para conter Pennywise depois de aprisioná-lo.

Pennywise

3D&T — 22N

F2, H3, R1, A3, PdF2; 5 PVs, 25 PMs.

Vantagens: Controle Emocional II, Ilusão, Imortal III, Metamorfose, Pontos de Magia Extras x2, Teleporte.

Desvantagens: Ambiente Especial (Derry), Fetiche (Derry).

M&M — NP 8

For 6, Vig 6, Agi 4, Des 4, Lut 6, Int 4, Pro 4, Pre 6.

Poderes: Aflição 8 (Área, Cumulativa), Camuflagem 5 (todos os sentidos visuais, audição), Ilusão 10 (todos os sentidos), Metamorfo 5, Mover Objeto 4 (Preciso), Proteção 4, Regeneração 10 (Fonte: medo), Teleporte 16 (Limitado: somente dentro de Derry), Velocidade 6.

Vantagens: Assustar, Esconder-se a Plena Vista, Inimigo Favorito (crianças), Destemido.

Perícias: Enganação +10 (4), Furtividade +10 (6), Intimidação +18 (12), Intuição +12 (6), Percepção +12 (6), Persuasão +10 (4).

Ataques: Iniciativa +12, corpo-a-corpo desarmado +14, dano 10 ou lâminas duplas +8, dano 16; à distância canhão incinerador +8, dano 16.

Defesas: Resistência +10, Esquiva +6, Fortitude +10, Aparar +6, Vontade +10.

Total: Habilidades 80 + Poderes 192 + Vantagens 4 + Perícias 19 + Defesas 10 = 305.

THIAGO ROSA

Um novo capítulo na maior saga de Dungeons & Dragons

A LENDA DE DRIZZT VOL. 7

LEGADO

TESOUROS ANCESTRAIS

Publicada em 2002 na forma de uma longa matéria dividida em várias partes na *Dragão Brasil* (edições 80, 81, 83 e 84), a adaptação de *O Senhor dos Anéis* trouxe páginas e mais páginas de informações sobre o cenário e personagens dos livros e filmes, bem como regras para diversos sistemas populares da época (*AD&D, D&D 3a edição, 3D&T* e *GURPS 3a edição*). Nesse *Tesouros Ancestrais*, optamos por focar na Sociedade do Anel em si, com estatísticas de jogo para *3D&T Alpha* e *Tormenta RPG*!

O Senhor dos Anéis foi um inegável sucesso dos cinemas no começo dos anos 2000, trazendo para o grande público a maior história de aventura do século XX. A obra de **John Ronald Reuel Tolkien** — ou apenas **J.R.R. Tolkien** — não apenas deu origem aos jogos de RPG que tanto apreciamos. Ela também moldou a própria fantasia medieval moderna. Depois de Tolkien, as histórias sobre magos, dragões, elfos, espadas mágicas e monstros fantásticos nunca mais seriam as mesmas!

FRODO BAGGINS

"Eu levarei o anel! Só não sei o caminho..."

Frodo é o sobrinho de Bilbo Baggins, lendário ladrão que ajudou uma comitiva de anões a recuperar seu tesouro, tomado pelo dragão Smaug. Um hobbit curioso com o mundo lá fora graças às histórias de seu tio, recebeu o Um Anel como herança. Ele passa a ser perseguido pelos Nazgûl, que tentam recuperar o Anel para seu mestre Sauron. Orientado por Gandalf, Frodo também é ajudado por alguns de seus amigos hobbits — Sam, Merry e Pippin — nos muitos apuros que passa tentando proteger o Um Anel.

3D&T 10N

F0, H2, R1, A0, PdF1 (esmagamento); 15 PVs, 5 PMs.

Kits: aristocrata (palavra conveniente, língua ferina), plebeu (piedade dos deuses).

Vantagens: Halfling; Aliado (Sam Gamgi), Aparência Inofensiva, Pontos de Vida Extras, Riqueza.

Desvantagens: Modelo Especial, Pacifista (Relutante), Procurado.

Perícias: Manipulação.

Item Mágico: Ferroada (F+1, perfuração; Flagelo de Humanoides; revela a presença de humanoides a até 50m).

TORMENTA RPG

Halfling, Nobre 5, NB; ND 5;

Pequeno, desl. 6m; PV 42; CA 27 (+2 nível, +1 tamanho, +4 Des, +5 autoconfiança, +5 armadura); corpo-a-corpo: *Ferroada* +9 (1d4+1, 17-20); hab. contatos, língua de prata, orgulho 1/dia, riqueza; Fort +8, Ref +8, Von +10; For 7, Des 18, Con 14, Int 14, Sab 14, Car 19.

Perícias e Talentos: Atuação (música) +12, Cavalgar +12, Conhecimento (história) +9, Diplomacia +12, Enganação +16, Furtividade +21, Intuição +10, Percepção +10; Acuidade com Arma, Comandar, Destino, Duro de Matar, Vontade de Ferro.

Equipamento: Ferroada (*espada curta Pequena* de mitral *+1 anticriatura: orcs*, que acende com a magia *luz* quando orcs estão a até 36m), camisa de cota de malha de mitral obra-prima reforçada (herança), *manto élfico, frasco de Galadriel, Um Anel.*

SAM GAMGI

"Isso é pelo Frodo! Pelo Condado!! E isso é pelo meu velho pai!"

Sam é um hobbit do Condado, jardineiro e melhor amigo de Frodo Bolseiro. Arrastado para a aventura por espionar a conversa entre Frodo e Gandalf, Sam provou ser o companheiro mais próximo e leal de Frodo, sua presença senda decisiva para a destruição do Um Anel. Uma alma gentil, foi uma das raras pessoas que conseguiu evitar o controle exercido pelo Anel, mesmo depois de usá-lo.

3D&T 12N

F0, H2, R2, A0, PdF1 (esmagamento), 10 PVs, 10 PMs.

Kits: plebeu (piedade dos deuses), combatente (chuva de ataques), escudeiro (acampador, obediência eficaz).

Vantagens: Halfling; Aparência Inofensiva, Energia Extra I, Poder Oculto.

Desvantagens: Modelo Especial, Protegido Indefeso (Frodo).

Perícias: Sobrevivência.

TORMENTA RPG

Halfling, Plebeu 4 / Guerreiro 4, LB; ND 5;

Pequeno, desl. 6m; PV 72; CA 19 (+4 nível, +1 tamanho, +4 Con); corpo-a-corpo: *lâmina dos túmulos* +12 (1d4+8, 18-20); a distância: pedras +8 (1d3+6); Fort +14, Ref +6, Von +15; For 14, Des 11, Con 18, Int 10, Sab 16, Car 13.

Perícias e Talentos: Furtividade +13, Ofício (jardineiro) +15, Sobrevivência +14; Casca Grossa, Foco em Perícia (Ofício: jardineiro), Fortitude Maior, Senso da Natureza, Rigidez Raivosa, Vontade de Ferro x3.

Equipamento: lâmina dos túmulos (*espada curta Pequena* precisa *+1 anticriatura: morto-vivo*), *corda da escalada*, *manto élfico*.

MERRY BRANDYBUCK

"Todos os meus amigos foram para a batalha, seria uma vergonha ser deixado para trás!"

Meriadoc Brandybuck — ou Merry para os amigos — é um hobbit do Condado, primo de Pippin e Frodo, seus melhores amigos. Muito esperto e perceptivo, notou o poder do Um Anel antes de qualquer explicação, e auxiliou Frodo a sair do Condado em segurança, tendo planejado toda a viagem antes. Pela lealdade a Frodo, se juntou à Sociedade do Anel, mas acabou capturado e viveu inúmeras aventuras na floresta de Fangorn e nas terras de Rohan, onde tornou-se escudeiro do Rei Théoden. Foi decisivo em uma das maiores batalhas da Guerra do Anel, ajudando a matar o líder dos Nazgûl.

3D&T 12N

F1 (corte), H2, R2, A2, PdF1 (esmagamento); 10 PVs, 10 PMs.

Kits: ladino (ataque furtivo, flanquear), guerreiro (crítico automático).

Vantagens: Halfling; Aparência Inofensiva, Patrono (Rei Théoden).

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Modelo Especial, Ponto Fraco.

Perícias: Crime.

TORMENTA RPG

Halfling, Ladino 3 / Guerreiro 4 / Pequeno Campeão 1, CB; ND 8;

Pequeno, desl 6m; PV 59; CA 25 (+4 nível, +1 tamanho, +3 Des, +5 armadura, +2 escudo); corpo-a-corpo: *lâmina dos túmulos* +13 (1d4+8, 18-20); a distância: pedras +12 (1d3+7); hab. ataque furtivo +2d6, caçador de gigantes (+1/+2/+3), encontrar armadilhas, evasão, oportunismo; Fort +8, Ref +11, Von +6; For 16, Des 16, Con 14, Int 14, Sab 10, Car 14.

Perícias e Talentos: Acrobacia +12, Atuação (dança) +13, Cavalgar +14, Cura +11, Diplomacia +13, Enganação +17, Furtividade +21, Iniciativa +14, Intuição +11, Ladinagem +12, Percepção +11; Ataque Poderoso, Conhecimento Anatômico, Corrida, Entre as Pernas, Golpe no Joelho, Reflexos de Combate, Treino em Perícia (Cura), Usar Armaduras Médias.

Equipamento: lâmina dos túmulos, couraça obra-prima sob medida, escudo pesado obra-prima, *manto élfico*.

PIPPIN TOOK

"Nós hobbits precisamos ficar juntos, e nós vamos! Eu devo ir, a menos que me amarrem. Tem que ter alguém com inteligência no grupo, afinal!"

Primo de Merry, uniu-se à Sociedade do Anel muito mais por lealdade aos outros. Muito desastrado, alegre e distraído, amadureceu bastante durante a aventura. Depois da marcha contra Saruman, por um descuido, Pippin foi identificado erroneamente como o portador do Um Anel. Isso forçou Gandalf a removê-lo para Minas Tirith, onde tornou-se guarda da cidadela, em honra ao amigo Boromir, que deu a vida por ele. Pippin retribuiu o feito, salvando a vida do irmão de Boromir, lutando com bravura na batalha final, onde chegou a matar um troll.

3D&T 12N

F1 (corte), H2, R2, A2, PdF1 (esmagamento); 10 PVs, 10 PMs.

Kits: infiltrador (despistar, mestre em escaladas), ladino (ataque furtivo).

Vantagens: Halfling; Aparência Inofensiva, Invisibilidade, Patrono (Minas Tirith).

Desvantagens: Modelo Especial, Maldição (desastrado), Procurado.

Perícias: Crime.

TORMENTA RPG

Halfling, Ladino 6 / Guerreiro 1 / Nobre 1, CB; ND 8;

Pequeno, desl. 6m; PV 52; CA 22 (+4 nível, +1 tamanho, +2 Des, +1 Car, +4 armadura); corpo-a-corpo: *lâmina dos túmulos* +11 (1d4+8, 18-20); à distância: pedras +9 (1d3+4); hab. ataque furtivo +3d6, encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, maestria em perícia (Furtividade, Enganação e Ladinagem), sentir armadilhas +2; Fort +8, Ref +10, Von +7; For 16, Des 15, Con 14, Int 14, Sab 8, Car 19.

Perícias e Talentos: Acrobacia +13, Atletismo +13, Atuação (música) +15, Cavalgar +13, Diplomacia +15, Enganação +18, Furtividade +22, Iniciativa +13, Ladinagem +13, Obter Informação +15, Percepção +10; Entre as Pernas, Especialização em Combate, Fintar Aprimorado, Golpe no Joelho, Mãos Rápidas, Sem Medo, Vontade de Ferro.

Equipamento: lâmina dos túmulos, camisa de cota de malha sob medida (herança), *manto élfico*.

ARAGORN

"Se com minha vida ou minha morte eu puder protegê-lo, eu o farei."

O homem conhecido na região entre o Condado e Valfenda como Passolargo esconde uma identidade secreta: ele é na verdade Aragorn, descendente de Isildur — o príncipe que tomou o Um Anel de Sauron e falhou em destruí-lo. Essa herança perturba imensamente Aragorn, que lamenta a fraqueza de seu antepassado e teme que ela esteja em seu sangue. Apesar disso, é um viajante experiente e um guerreiro extraordinário. Aragorn foi criado entre os elfos de Valfenda, e por isso sabe muito sobre seu idioma e cultura; de fato, é um descendente distante do irmão de Elrond! É apaixonado pela donzela Arwen, filha de Elrond, mas só poderá casar-se com ela quando recuperar seu próprio trono. Como parte da Sociedade do Anel, empunhou a espada Andúril, feita dos destroços da espada que tirou o Um Anel de Sauron.

3D&T ALPHA 20N

F2 (corte), H3, R3, A2, PdF2 (perfuração); 25 PVs, 15 PMs; 20N.

Kits: guerrilheiro (contra todas as chances, retirada estratégica), ranger de Allihanna (crítico aprimorado [monstruoso]).

Vantagens: Ataque Múltiplo, Arena (ermos), Energia Extra I, Inimigo (humanoides), Invisibilidade, Pontos de Vida Extras.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Procurado.

Perícias: Sobrevivência.

Item Mágico: Andúril (F+3, corte).

TORMENTA RPG

Humano, Nobre 3 / Ranger 13, NB; ND 16;

Médio, desl. 15m; PV 108; CA 29 (+8 nível, +4 Des, +3 Car, +4 armadura, +1 anel); corpo-a-corpo: *Andúril* +23 ou +18/+18 (2d6+21, 17-20/x3); à distância: arco composto +22 (1d6+13, x3); hab. armadilhas 7/dia, caminho da floresta, camuflagem, contatos, empatia selvagem +17, ervas curativas, evasão, inimigo predileto (humanoides +8, monstros +4, mortos-vivos +4), orgulho 1/dia, rastreador eficaz, rastro invisível, riqueza, terreno predileto (planície +4, floresta +4, pântano +2); Fort +14, Ref +12, Von +16; For 20, Des 18, Con 19, Int 16, Sab 22, Car 19.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +23, Atletismo +24, Atuação (oratória) +23, Cavalgar +23, Conhecimento (geografia) +22, Conhecimento (história) +22, Conhecimento (natureza) +22, Cura +25, Diplomacia +23, Enganação +23, Furtividade +24, Iniciativa +23, Intimidação +23, Intui-

ção +25, Obter Informação +23, Ofício (armadilhas) +22, Ofício (armeiro) +22, Ofício (boticário) +22, Percepção +25, Sobrevivência +25; Ataque Duplo (espada grande), Ataque Poderoso, Autossuficiente, Comandar, Comandar Aprimorado, Corrida, Destino, Extrativismo, Faz-Tudo (ranger), Foco em Arma (espada grande), Golpe com Duas Mãos, Heroísmo Rotineiro, Inimigo Odiado, Rastrear, Tiro Múltiplo, Tiro Rápido, Tiro Preciso Aprimorado, Tolerância, Viajante Incansável.

Equipamento: Andúril (*espada grande +3 afiada sagrada* maciça), arco composto magistral com 40 flechas, camisa de cota de malha sob medida, *manto élfico, bainha dos elfos* (uma lâmina sacada dessa bainha não pode ser destruída por meios mundanos, incluindo a manobra separar), anel de Barahir (*anel de proteção +1*, herança).

LEGOLAS

"A trilha vai a noroeste! Estão levando os hobbits para Isengard!"

Legolas, filho de Thranduil, é o príncipe da Floresta das Trevas (Mirkwood). Como mensageiro de seu pai e um arqueiro extremamente poderoso, uniu-se à Sociedade do Anel para representar os elfos. Pela longa inimizade dos elfos e anões, desconfiava do anão Gimli, mas isso deu lugar a uma forte amizade. Chegaram a competir amigavelmente para ver quem matava mais inimigos enquanto acompanhavam Aragorn em seus combates no Abismo de Helm e nos Campos de Pellenor — mostrando sua insuperável capacidade de combate com o arco. Depois da Guerra do Anel, construiu um navio, e junto com Gimli, seguiram juntos para as Terras Imortais…

3D&T 20N

F0 (corte), H4, R2, A0, PdF4 (perfuração); 15 PVs, 15 PMs.

Kits: arqueiro (chuva de disparos, tiro longo), batedor (nunca indefeso, olho clínico), guerreiro (crítico aprimorado).

Vantagens: Elfo; Deflexão, Inimigo (humanoides), Movimento Especial (constância, queda lenta, sem rastros), Tiro Múltiplo, Visão Aguçada.

Desvantagens: Código de Honra do Caçador e dos Heróis.

Perícias: Sobrevivência.

TORMENTA RPG

Elfo campeão, Ranger Arqueiro 14, NB; ND 16;

Médio, desl. 9m; PV 110; CA 34 (+7 nível, +8 Des, +4 Car, +1 Esquiva, +4 modelo); corpo-a-corpo: espada curta +17 (1d6+11, 16-20) ou *arco élfico* +21 (1d6+11, 19-20/x3); a distância: *arco élfico* +33/+33/+33 (1d8+2d6+12, 19-20/x4); hab. acrobacia com contra-ataque, acrobacia defensiva, caminho da floresta, desafio, evasão, imunidade a medo e sono, interceptação improvável 1/dia (–4), rastreador eficaz, rastro invisível, saraivada, supremacia à distância, terreno predileto (floresta +4, planície +2), visão na penumbra, zigue-zague (+8); Fort +14, Ref +19, Von +12 (+16 contra encantamentos); For 19, Des 26, Con 16, Int 14, Sab 16, Car 18.

Perícias e Talentos: Acrobacia +25 (+33 para equilíbrio), Atletismo +21, Atuação (exibição de combate) +21, Cavalgar +25, Conhecimento (natureza) +19, Furtividade +29, Iniciativa +25, Intimidação +18, Percepção +24, Sobrevivência +20; Equilíbrio Aprimorado, Esquiva, Flecha Sublime, Foco em Arma (espada curta), Heroísmo Rotineiro, Mobilidade, Mobilidade Perfeita, Rastrear, Tiro Certeiro, Tiro Especial, Tiro em Movimento, Tiro Preciso, Vigilância Élfica.

Equipamento: arco élfico +3 equilibrado maciço, 2 espadas curtas de mitral magistrais, 20 flechas farpadas de mitral (crítico 16-20/x3), 20 flechas de caça, 20 flechas assobiadoras, 40 flechas, *braçadeiras do arqueiro, manto élfico.*

GIMLI

"Certeza de morte. Pequena chance de sucesso. O que estamos esperando?"

Gimli é um respeitável guerreiro anão, filho de Glóin e sobrinho de Óin, ambos companheiros de Bilbo Baggins na jornada pelo tesouro da Montanha Solitária.

Representante de seu povo na Sociedade do Anel, seu objetivo era ajudar Frodo mas também ficar de olho no elfo Legolas. Mas, com o passar do tempo, os dois tornaram-se grandes amigos. Foi um dos principais anões a lutar ativamente na Guerra do Anel, lutando ao lado de humanos e elfos, deixando todo o rancor para trás. Com a paz, tornou-se o senhor das Cavernas Cintilantes no Abismo de Helm, e foi o primeiro anão da história a seguir com seu amigo Legolas para as Terras Imortais.

3D&T 20N

F4 (corte), H2, R3, A4, PdF1 (corte); 25 PVs, 15 PMs.

Kits: guerreiro (completo).

Vantagens: Anão; Ataque Múltiplo, Infravisão, Energia Extra II, Inimigo (orcs, goblinoides, trolls), Pontos de Vida Extras, Resistência à Magia.

Desvantagens: Lento.

TORMENTA RPG

Anão, Guerreiro 16, CB; ND 16;

Médio, desl. 6m; PV 175, PE 6; CA 28 (+8 nível, +1 Des, +10 armadura); corpo-a-corpo: machado grande +27 ou +22/+22 (3d6+29, x4, 3m); à distância: machadinha +17 (1d6+13, x3); hab. resistência a venenos e magias +4, visão no escuro; Fort +16, Ref +10, Von +11; For 24, Des 12, Con 20, Int 12, Sab 14, Car 12.

Perícias e Talentos: Atletismo +20, Furtividade +6, Iniciativa +20, Ofício (ferreiro) +22; Alcance Supremo, Ataque Duplo (machado grande), Ataque Poderoso, Ataque Poderoso Aprimorado, Brecha na Guarda, Conhecimento de Golpes x2 (aparar ataque corpo-a-corpo, ataque pesado, pancada com pomo, pancada pesada), Conhecimento de Posturas x2 (abraço da montanha, espírito tenaz. passo do touro e rancor de Keenn), Duro de Ferir, Duro de Matar, Especialização em Arma (machado grande), Foco em Arma (machado grande), Foco em Armadura, Golpe com Duas Mãos, Investida Aprimorada, Postura Inabalável, Trespassar.

Equipamento: machado grande +3 do trespassar poderoso maciço de adamante, 10 machadinhas, armadura completa de adamante selada reforçada, *manto élfico.*

BOROMIR

"Não se pode simplesmente entrar em Mordor"

O humano Boromir é o filho do regente Denethor II de Gondor, um dos maiores heróis de seu reino. Este príncipe também se tornou membro da Sociedade do Anel — mas a contragosto, pois preferia usar o poder do Um Anel contra o próprio Sauron, para salvar Gondor. Em vários momentos ele questiona Frodo e os outros sobre a decisão de destruir o poderoso artefato. Apesar disso, é um grande e orgulhoso guerreiro e foi um um valioso aliado, protegendo e ensinando os hobbits a se defenderem. Em um momento de descuido, foi seduzido pelo Um Anel e tentou tomá-lo das mãos de Frodo, o que forçou sua fuga com Sam. Mas redimiu-se pouco depois ao correr para defender Merry e Pippin, e acabando morto pelos orcs Uruk-Hai.

3D&T 20N

F3 (corte), H3, R3, A3, PdF0; 25 PVs, 15 PMs.

Kits: guerreiro (completo), vingador (crítico aprimorado: inimigo, raiva contida).

Vantagens: Ataque Múltiplo, Boa Fama, Escudo, Inimigo (orcs), Patrono (Reino de Gondor), Pontos de Vida Extras.

Desvantagens: Devoção, Ponto Fraco (orgulho).

TORMENTA RPG

Humano, Guerreiro 12, LN; ND 12;

Médio, desl. 6m; PV 75+ 103, PE 3; CA 26 (+6 nível, +2 Des, +6 armadura, +4 escudo); corpo-a-corpo: *espada bastarda* +18 ou +13/+13 (1d10+11, 16-20) ou *espada bastarda* e *escudo pesado* +16/+16 (1d10+11, 16-20 e 2d6+11); Fort +12, Ref +9, Von +5; For 19, Des 14, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 14.

Perícias e Talentos: Atletismo +17, Atuação (música) +16, Iniciativa +15, Percepção +15; Ataque com Escudo, Ataque com Escudo Aprimorado, Ataque Duplo (espada bastarda), Ataque Poderoso, Comandar, Conhecimento de Golpes (pancada com escudo, sobrepujar), Conhecimento de Posturas (abraço da montanha, guarda de ferro), Escudo Fraterno, Escudo Veloz, Foco em Arma (espada bastarda), Foco em Escudo (pesado), Ousadia, Patriota, Tolo, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: espada bastarda +1 afiada precisa, *escudo pesado +1 do esmagamento* sob medida, cota de malha obra prima reforçada sob medida, *chifre de Gondor* (avisa da presença de inimigos a até 5km, uma vez por dia pode lançar *medo* (CD 16).

GANDALF

"Volte para a Sombra! Você não vai passar!"

Este mago de longas barbas e chapéu pontudo é conhecido em grande parte da Terra-média. Ele foi o responsável por arrancar Bilbo de sua vida pacata para salvar a Montanha Solitária do dragão Smaug, e mais tarde revelaria a Frodo toda a verdade sobre o Um Anel.

Gandalf não é apenas um dos maiores magos da Terra-média — também é um dos Maiar, um ser celestial originalmente chamado Olórin, enviado do Oeste para lidar com a ameaça da Sombra. Andou entre homens e elfos por muitos anos, aprendendo com eles e ensinando-os. Sua viagem com a Sociedade do Anel foi interrompida abruptamente quando ficou para trás para enfrentar o Balrog de Moria. Após uma longa queda e uma longa luta, seu corpo físico não aguentou os ferimentos, mas ele retornou em uma nova forma, Gandalf o Branco — com menos limitações a seu poder. Sem ter como guiar Frodo diretamente, conduziu o resto da Sociedade para feitos incríveis, auxiliando de forma indireta em suas estratégias, até a derrota de Sauron, onde Gandalf pessoalmente lutou nos portões de Mordor, para dar a Frodo uma passagem segura até a Montanha da Perdição. Depois de mais de dois mil anos na Terra-média, seguiu com Frodo e Bilbo de volta para as Terras Imortais, para nunca mais ser visto.

3D&T ALPHA

F4 (corte), H7, R6, A3, PdF8 (luz); 40 PVs, 100 PMs; 70S.

Kits: Arquimago (escolhido da deusa, fonte de magia, mente preparada).

Vantagens: Anjo; Arcano, Boa Fama, Energia Extra II, Energia Vital, Genialidade, Imortal I, Inimigo (humanoides, mortos-vivos, youkai), Invulnerabilidade (elétrico e sônico), Magia Extrema (Branca), Magia Irresistível III, Memória Expandida, Paladino, Poder Oculto, Pontos de Vida Extras x2, Pontos de Magia Extras x2, Sentidos Especiais (infravisão, visão aguçada, ver o invisível).

Desvantagens: Devoção (ajudar os Povos Livres), Maldição, Vulnerabilidade (fogo).

Perícias: Idiomas, Investigação, Manipulação, Sobrevivência.

Magias Preferidas: Todas.

Item Mágico: Glamdring (F, corte; Sagrada).

TORMENTA RPG

Espírito 27, LB; ND 25;

Médio, desl. 9m; PV 243; CA 36 (+13 nível, +10 Car, +3 Des); corpo-a-corpo: *Glamdring* +33/+33 (1d10+26, 17-20); hab. aura de coragem, conhecimento de bardo +33, destruir o mal 4/dia, imunidade a doenças, eletricidade, frio, medo e venenos, imortal, resistência a fogo e ácido 10, visão no escuro; Fort +23, Ref +21, Von +25; For 24, Des 16, Con 20, Int 22, Sab 24, Car 30.

Perícias & Talentos: Atuação (oratória) +40, Cavalgar +33, Cura +37, Diplomacia +40, Enganação +40, Identificar Magia +36, Iniciativa +33, Intimidação +40, Intuição +37, Obter Informação +46, Percepção +37 (+43 para procurar); Conhecimento de Lendas, Combate Montado, Conjurador Montado, Duro de Matar, Dom da Ressurreição, Entrada Triunfal, Especialização em Combate, Foco em Arma (espada bastarda), Ginete Lendário, Investida Implacável, Investida Montada, Investigador, Magias em Combate, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: Glamdring (espada bastarda +3 anticriatura: orcs), cajado (funciona como varinha de dedo de ente).

Magias (M): 0° — brilho, detectar magia, intuir direção, ler magias, luz, marca arcana, som fantasma; 1° — criar chama, ventriloquismo; 2° — despedaçar, pirotecnia; 3° — explosão de energia, luz do dia; 4° — destruição sagrada, rogar maldição; 5° — campo de força, feldspato fogoso, remover encantamento, telecinésia. PM: 91. CD: 20 + nível da magia.

Imortal: Gandalf não precisa comer, beber, dormir ou respirar; também não envelhece e não é afetado por efeitos de envelhecimento.

TESOUROS ANCESTRAIS

Novo Artefato: o Um Anel

"Um Anel que a todos rege, Um Anel para achá-los, Um Anel que a todos traz, para na escuridão atá-los."

O *Um Anel* é um dos mais poderosos artefatos já criados na Terra-média. Sauron, tenente do terrível Senhor do Escuro, tornou-se ele próprio um senhor após a derrocada de seu mestre. Construiu o reino de Mordor, de onde passaria a comandar suas forças. Disfarçado, enganou os ferreiros elfos para forjar os Anéis do Poder. Esses anéis mágicos seriam ofertados aos grandes líderes dos Povos Livres: elfos, anões e humanos.

No entanto, sem que os elfos soubessem, Sauron empregou parte de sua própria essência para forjar sozinho nas chamas da Montanha da Perdição o *Um Anel*, o mais poderoso entre os Anéis de Poder, capaz de controlar os portadores de todos os outros.

O *Um Anel* é um item inteligente Caótico e Maligno, com Int 15, Sab 19, Car 22 e ego igual a 10 + o ND de seu portador. Possui percepção às cegas 36m e se comunica por telepatia, embora raramente o faça. Sempre que o anel é colocado em seu dedo, o usuário fica sob o efeito da magia *passeio etéreo* (mas sem ficar incorpóreo ou poder se mover para cima e para baixo); o efeito só acaba quando o anel é removido. Apenas ter o anel em sua posse já impede o envelhecimento normal; o portador continua acumulando penalidades por idade mas não recebe bônus, nem morre quando atinge a velhice. Remover o anel exige um teste de Vontade contra o ego do item.

Usar o *Um Anel* alerta Sauron, que pode então tentar encontrar o portador por outros meios mágicos. Os Nazgûl, Espectros do Anel, podem vê-lo mesmo invisível.

O anel tem muitos outros poderes, melhorando as capacidades do usuário e oferecendo habilidades de dominação e controle mental, mas estas devem ficar a critério do mestre, já que seu uso é perigosíssimo aos mortais! Sempre que o usuário tentar fazer algo contrário aos interesses do *Um Anel*, deve fazer um teste de Vontade (CD ego). Se falhar, não consegue fazer a ação, e não pode tentar novamente por um dia (remover o anel do dedo é a única exceção, que pode ser tentada a cada rodada). Se o usuário falhar por 10 ou mais, o item controla suas ações (como *dominar pessoa*) por um dia. O Um Anel também tenta influenciar criaturas próximas para fazer seus desejos, podendo lançar a magia *dominar pessoa* à vontade (CD ego).

Para destruir o *Um Anel*, ele deve ser jogado na caldeira do vulcão conhecido como a Montanha da Perdição. Isso também causa a destruição imediata de Sauron, seu criador. *Aura avassaladora.*

Novo Item Mágico: Frasco de Galadriel

Um pequeno frasco de cristal com a água da fonte de Galadriel, que mantinha a luz da estrela de Eärendil. Uma vez por dia, com uma palavra de comando, a água dentro do frasco se ilumina como na magia *luz do dia* por um minuto. Além disso, qualquer criatura sensível à luz no alcance da magia (como no traço racial sensibilidade à luz ou o talento Raça Subterrânea) não pode se aproximar do portador do item, como na magia *repelir insetos*. **Custo:** 4.800 TO.

Novo Talento: Conjuração Montada (Magia)

Você é um verdadeiro cavaleiro mágico!

Pré-Requisitos: treinado em Cavalgar, Combate Montado.

Benefícios: quando está montado, conjurar uma magia não requer um teste de Vontade por movimento vigoroso. Além disso, sempre que estiver montado, você pode se mover antes e depois de lançar uma magia, até o limite de seu deslocamento.

Normal: lançar uma magia a galope exige um teste bem sucedido de Vontade (CD 15 + nível da magia).

ÁLVARO "JAMIL" FREITAS

GABRIEL "VRIKOLAKA" GASPERINI

sob matéria original de

PALADINO

CONSELHO BRANCO

AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adrianna Alberti
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Aline Alves Rocha
Alison Francisco
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Laura Manzan Porto
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
André Braga
Andre Carpenter
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
Andre Zanki Cordenonsi
Andrey Benevenuto Costa E Silva
Antoni Quequetto De Andrade Oliveira
Antônio Henrique Botticelli
Antônio Ricart
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Navas Assis De Souza
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benjamin Grando Moreira
Benuel Farias
Bernardo Fraga
Bernardo Pires Caron
Breno Muinhos
Brnvsantos
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bernardes
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno Caricchio Buss
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Estrazulas
Bruno Grimaldi
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Müller
Bruno Rech
Bruno Santos
Bruno Vieira Marucci
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos

Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Passos Jr.
Carol Alves
Cassio Santos Silva
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Colemar F. Cunha
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bittencourt
Daniel Carvalho
Daniel Conceição Nunes
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Freitas
Daniel Guimarães
Daniel Natã
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Henrique
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Davidson Pinheiro
Deivid Santos
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denio Santos Barros
Denis G Santana
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barbosa
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Machado Monnerat
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Peres Dos Santos
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Eder Ribeiro De Santana
Edilazio Luiz
Edson Jose Nascimento
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Emanuel Mineda Carneiro
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Erimar Lopes
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fábio “Corax” Lima
Fabio Bruno
Fabio Caetano De Souza
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Dal Molin
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Rogelin Vaz
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernando Augusto Iwata Yamamoto
Fernando Barrocal
Fernando Do Nascimento
Fernando Dutra
Fernando Fenero
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Junior
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Mauricio Carneiro Filho
Fernando Picolotto
Fernando Ribeiro
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues
Filipe Wilbert
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francisco Marques Da Silva Junior
Frank Silva
Frederico Detofano
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Fenili
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lopes
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Zuanetti
Genicleiton Martins Benicio Araujo
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gianluka Trevisan Rosa Andrade
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Gisele Sena Bertolazo
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme João Souza
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Tamamoto
Gustavo Agibert
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Asevedo Vieira
Gustavo Caldini Lourençon
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Moscardo Domingues
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Oliveira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Castro
Henrique Cesar Vaz
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Hiromi Honda
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Igor Lima
Igor Marinho
Igor Matheus
Igor Tancredo
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ítalo Melo Goulart
Ives Bernardelli De Mattos
Jaan Sindeaux
Jaiso Guilherme
Jean Blaskoski
Jean D’Mel
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeane Nascimento Da Costa Cerqueira
Jeferson Da Rosa
Jhonatam Fernandes Golim
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joab Pimentel Maia Portugal
Joao Carlos Freitas Lucena
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Paulo De Oliveira Andrade
João Pedro Dos S. Thomé
João Tessuto
João Trindade
João Vitor Borges Guedes
Jonatan Guesser
Jonatas Castilho Moraes
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Theodoro Eduardo Brock
Jose Barbosa Santiago Junior
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Luiz Da Silva Rangel Júnior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Figueiredo
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leonardo Arcuri Florencio
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Caldas Costa Andrade
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Martins
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Neves
Leonardo Santos Alves
Leonardo Tosin
Leoš Brasil
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Oliveira
Luan Silva
Lucas Amoêdo
Lucas Baesso
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bertocchi
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Do Nascimento
Lucas Do Nascimento
Lucas Olímpio
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Luis Felipe Dos Santos Pereira
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Bernagozzi
Luiz Henrique Oliveira
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Manoel Mozzer
Manuel Sena
Marcel Pinheiro
Marcel Versiani
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcello Guerreiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Eugenio Amaral De Faria
Marcelo Façanha
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marcos Farias
Marcos Henrique
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Araujo Matildes
Marcus Lins
Marcus Vinicius De Alvarenga
Mariana Silva Guimarães Ferreira
Mario Felipe Rinaldi
Mário Ferrari Neto
Mario Hissashi Kajiya
Mark Michael Ederer
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Araújo Prado
Matheus De Lima Monteiro
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matheus Parker
Matheus Rosa Vieira Exnalto
Mauricio Bomfim
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Mayra Farias Silva
Michel Souza Vadiletti
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Nehru Moreira De Sousa
Neilson Soares Cabral
Neves D. Hiago
Nicolas Gonçalves Da Silva Schmid
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Orlando Luiz
Otávio Andrade
Otávio César Marchetti
Otoniel Mateus
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Kamien
Paulo C. Holanda
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Roberto Montovani Filho
Paulo Victor Ferreira De Moura
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Lunaris
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Branco
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Almeida Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Freitas De Souza
Rafael Heleno De Camargo Barbosa
Rafael Lichy
Rafael Louriçal
Rafael Luz
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Reis
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Raffael Lima
Raoni Dias Romao
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renan Tedesco
Renato Junior
Renato Motta
Ricardo Branco
Ricardo Carvalho Da Costa
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Camilo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santos
Roger Guidi
Rogério Fabiano Dos Passos
Romário Oliveira De Vasconcelos
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Ronan Freitas
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Marcelo Goncalves
Sasukerdg Mendes
Saulo Medeiros Aride
Sergio Patrick Hirayama Trautmann
Seuraul
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tayrone Duque Esteves
Thales Campelo
Thalles D Enrico Castro E Guimaraes
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Costa
Thiago De Souza Pacheco
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Machado Bezerra
Thiago Pinheiro
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Tavares Corrêa
Thomas Aguiar
Thomaz Rodrigues Botelho
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo
Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira

Tom Azevedo
Tommy Lee Wesley Belemer Ferreira
Tony Markuschvsky
Túlio Goes
Uelerson Canto
Ugo Cabral
Ulysses Basso
Valmir Matias Dos Santos
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Vicente Fonseca
Victor Alexsandro
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Vinicius De Araujo Di Giacomo
Vinícius Domingues Nunes
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius G. O. Miiller
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Macuco
Vinícius Sousa Fazio
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wesley S. Regis
Wicttor Picanço Rios
Willian De Souza Silva
Willian Ramos
Willian Viana Neves
Ygor Dos Santos Silva
Ygor Vieira
Yuri Nóbrega

Conselheiros

AcCiraum
Ademir Benedito
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Ailton Neto
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Padilha
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Allan José Da Silva Pinto
Amanda Velloso
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
Anderson Salgado Martins
André Almeida
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Russo Moreira
Anesio Vargas Junior
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Arthur Anthunes
Augusto Amaral
Augusto César Duarte Rodrigues
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bernardo Stamato
Bolches
Brayan Kurahara
Breno Costa Fernandes
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Alves Carvalho
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Moura
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio Cesar Dobies Santana
Caio César Viel
Caio Felipe Giasson
Caíque Martins
Calleu Fuzi
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Julião
Carlos Torino Grillo
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Celso Junior
Cesar Augusto Sabatino
Cesar Hitos Araujo
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Ximenes
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Debrao James
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Toniolo Do Prado
Diogenes Dias
Diogo Benedito
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Godeguez Nunes
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elton Veiga
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Erick Nunes
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Evandro Silva
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Benchimol Correa
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Silva De Amorim
Fabrícius Viana Maia
Fábul Henrique
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Baía
Felipe Becchelli
Felipe Intasqui
Felipe Kosloski Favaro
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Corrêa
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Clack
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Ribeiro
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Frankyston Lins Nogueira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Gasperini
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Marques Dalla Costa
Gabriel Moreira
Gabriel Muniz Bello
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Picinin Egea Benitez
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Zigue
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giuliano Machado Abbagliato
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Nascimento
Guilherme Peruçolo
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Tolotti
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martinez
Gustavo Reis
Haniel Ferreira
Helio Paiva Neto
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Pereira
Henrique Santos
Herbert Aragão
Higor Maule
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Hyago Pereira
Ícaro Lima Bulhões
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan
Ivan Ivanoff De Oliveira
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jefferson Frias
Jhonas Diego
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Victor
João Zonzini
Joaquim Silva
Johnny Wellington Dos Santos

Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Martinelli Neto
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
José Rodrigues De Oliveira Neto
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julierme
Julio Cezar Avanza Filho
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Julio Oliveira
Kalaires
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Keoma Borges Motta
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Lara Jennifer De Lima Silva
Larissa Mubárack
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Lenon Cristhians
Leo Aguiar
Leonardo Avena Rodrigues
Leonardo Cibulski
Leonardo Costa
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Loham Thais Beatriz
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Humberto
Lucas Marques De Oliveira
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Arévalo
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Felippe Padilha Lopes
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Gustavo Bischoff
Luiz Gustavo Francisco
Luiz Gustavo Pelatieri Teixeira
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Avyner Campos Teodoro
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Menezes
Marco Túlio Oliveira
Marco Yukio T Martins
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcos Vinícius Moraes Dos Santos
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Maria Aparecida De Oliveira
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Afonso Lima
Mario Barbosa Cunha
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Marth Júnior
Mateus Trigo
Matheus Alves Barbosa
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus De Assis
Matheus De Souza Lima
Matheus Henrique
Matheus Levy Costa Viana De Araújo
Matheus Peregrina Hernandes
Matheus Pivatto
Matheus Pontes
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Moacyr Prado
Nathan Gurgel
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas Pinto Linne
Nicole Mezzasalma
Nicolle Mathias De Almeida
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Otávio Augusto
Otávio Douglas
Pablo Urpia
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Delfim
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Cruz
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Martins
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Mineiro
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphael Ribeiro
Raphkiel
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Gonçalves Zanato
Renan Rodrigues Cação
Renan Silveira Bezerra De Menezes
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Da Cunha Silva
Renato Nery Domingues
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Luís Kruchinski
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Roberto Wagner Lourenço Lima
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Avelino
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Freitas
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Rodrigo Silveira Pinto
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samy Niizu
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Seiji Sato
Sergio Castro
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sérgio Meyer Vassão
Sérgio Pinheiro
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Freitas
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Ozório
Thiago Rafael Becker
Thiago Souza
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Lima
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tiago Sousa
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Vicente Gomes Pinto
Victor Augusto Borges Dias De Almeida
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Victor Rodrigues
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinícius Cesar
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinícius Weizenmann
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wil Gouvea
Wiliam Fonseca Lino
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado